1989年7月21日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第14号通巻75号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

ファミコン必勝本

Vol. 14

1989.7.21

260 税込 YEN

すべてがわかる徹底解説!!

MOTHER



ファミスタ'89開幕版
究極ハリキリスタジアム平成元年版
ツインビー3／ウイロー
コズミックウォーズ

●新連載開始
ファンタジーイラストストーリー
アリスの電脳遊園地

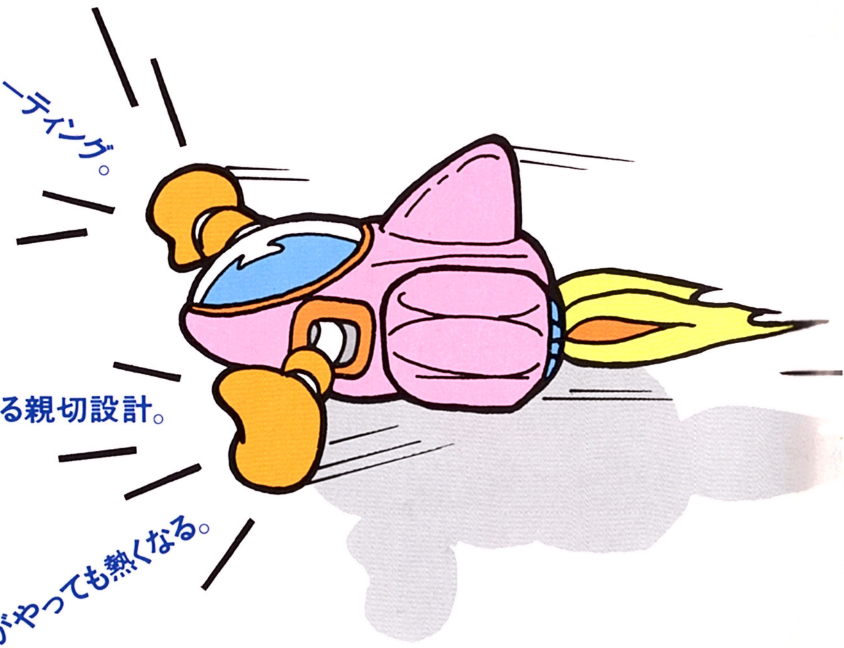
●好評連載中
PCエンジンクラブ／セガ・メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会

ドラゴンニンジャ／美味しんぼ
新・燃えろ!! プロ野球／ケルナグール

●最新情報
ドラゴンクエストIV 導びかれし者たち

KONAMI

❶シンプル！ ただひたすらユカイなシューティング。



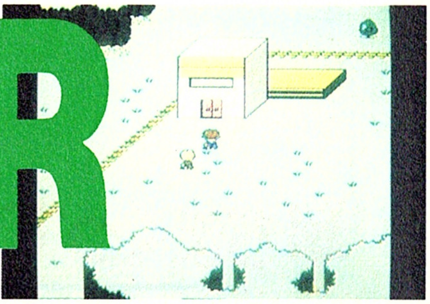
❷ベンリ！ 難度設定・残機設定が自由にできる親切設計。

❸即熱中！ 初心者からマニアまで、誰がやっても熱くなる。

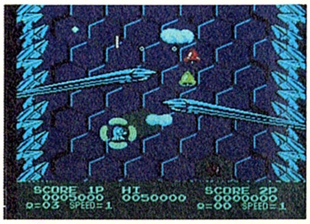
コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は〈関西地区〉06-334-0399 〈北海道地区〉011-851-3000 〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000

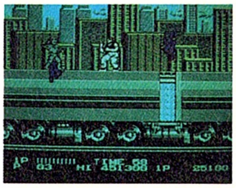
コナミ株式会社 本社 〒101東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5丁目2番9号

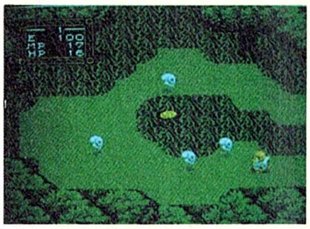

WELCOME
CES



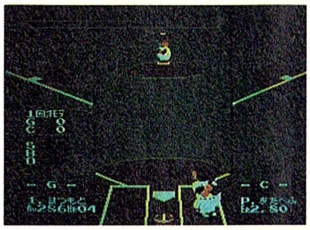




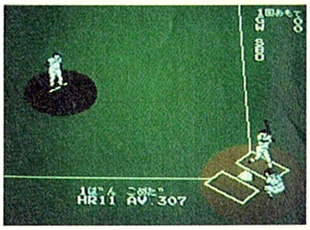








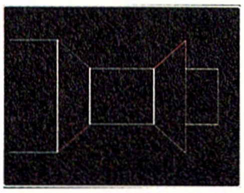




コラム



ゲーム別さくいん





NEW SOFT STREET

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

いよいよ夏本番ももうすぐだっ！プールや海にはもういったかな？さて、今回も蚊取りせんこう用意してさっそくはじめましょーか。ではでは。



今回の注目ソフト

▲発売を控えて人気もあがってきたウィロー。このグラフィックのセンスのよさはただものじゃないぞ

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.13のアンケート・ハガキより

新作のラインナップを見てもいまいち心が動かない、そんな思いの方も多いことでしょう。絶対にほしいソフトは発売日がまだ決まらない。う～ん、こまった。そんなときは無理してつまんない買い物をするよりは、じっくりと必本でも読んで情報収集にはげみましょう。人生はゲームだけにあらず、でもやっぱり一番楽しいのがゲームなのだ。

順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIV	エニックス	572
2	3	SDガンダム2	新正工業・バンダイ	205
3	2	MOTHER	任天堂	165
4	4	クインティ	ナムコ	105
5	9	究極ハリキリスタジアム 平成元年版	タイトー	81
6	7	チャイルズクエスト	ナムコ	45
7	24	ウィロー	カプコン	40
8	18	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	39
9	6	天地を喰らう	カプコン	37
10	17	甲子園	ケイアミューズメントリース	35

SDガンダム2根づよい人気！ 究極ハリ・スタ上昇中!!

あいかわらずトップ独走中のドラクエIV。ゲーム制作のほうもそろそろ最後のツメにはいったらしい。正式な発売日の発表が待たれます。今回、2位にはSDガンダム2がランク・イン。キャラクター人気よりもゲームそのものがファンの支持を集めたというところでしょうか。野球ゲームではハリ・スタ平成元年版が人気を集めていますが、発売日も決定したナムコのファミスタ'89の出現でさて今後の展開はいかに。企画の目新しさで、甲子園もいい線をいっています。ウルティマもじょじょに動きそうな気配。

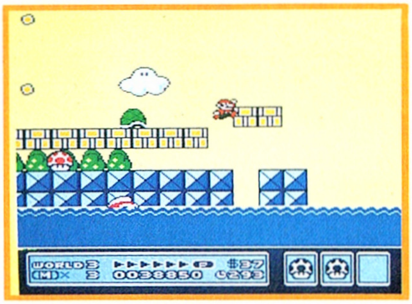


順位	前回	タイトル	メーカー
11	11	ファミコン探偵倶楽部パート2	任天堂
12	21	ファミスタ'89開幕版	ナムコ
13	13	テトリス	BPS
14	12	イースII	ビクター音楽産業
15	10	コズミックウォーズ	コナミ
16	16	ツインビー3	コナミ
17	8	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン
18	15	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
19	—	ケルナグール	ナムコ
20	14	北斗の拳3	東映動画
21	—	新・燃えろ!!プロ野球	ジャレコ
22	—	究極タイガー	CBSソニー
23	23	美味しんぼ	新正工業・バンダイ
24	22	ウィザードリィII	アスキー
25	—	アドバンストD&D	ポニーキャニオン
26	29	ヘラクレスの栄光II	データイースト
27	28	ホワイトライオン伝説	ケムコ
28	—	ビッグチャレンジ GO-GOボウリング	ジャレコ
29	—	ロボコップ	データイースト
30	—	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

「スーパーマリオブラザーズ3」をはじめとして、上位は常連と化したロングセラー作品が占めました。連続1位を続ける「マリオ3」は立派ですけど、TOP5に2作品をつらねるテクノスジャパンの熱血シリーズもまた立派。アレ？　と思って見てたら、「〜ドッジボール」が4位をキープしてしまいました。「蒼き狼〜」・「じゃじゃ丸〜」の新作もなかなか上位に食い込めず。そしてどうしてなのか、「スーパーリアルベースボール」が9位に。クロマティ好調の影響か？　（ヒラ坊）



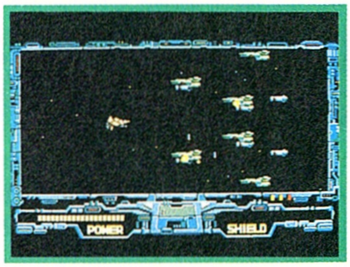
◀今だ人気の衰えを見せない「スーパーマリオブラザーズ3」。マリオシリーズのファンも世界中に増え、FCの普及にも一役かっています

	前回		
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	3	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン
3	7	ファミコンジャンプ	バンダイ
4	4	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
5	2	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン
6	―	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	光栄
7	―	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ
8	―	魁!!男塾	新正工業・バンダイ
9	―	スーパーリアルベースボール	バップ
10	9	激亀忍者伝	コナミ

●パソコンゲーム TOP 10

ファルコムのシューティングAVG「スタートレーダー」が今月の第1位です。第2位はマイクロキャビンの「XaK」。原作モノのAVGが多いキャビンでしたので、こういったオリジナルRPGが新鮮に思えます。より自然なAVと展開を心掛けた作品なので既成のソフトに異和感を持っている人は、ぜひプレイしてみてください。初登場で第3位はコナミの「コントラ」。画面切り換えが少し悲しいですが楽しめる作品です。注目ソフトはウルフチームの「ガウディ」。ハードボイルドタッチの渋いAVGといえます。　（迫私主税）

	前回	タイトル	メーカー／機種
1	―	スタートレーダー	日本ファルコム／PC-8800シリーズ
2	―	Xak	マイクロキャビン／PC-8800シリーズ
3	―	魂斗羅	コナミ／M'SX2
4	6	テトリス	B.P.S.／PC-9800、8800、X1他
5	―	ミッド・ガルツ DUALSIDE	ウルフチーム／PC-8800シリーズ
6	2	信長の野望 戦国群雄伝	光栄／PC-9800、8800、X1シリーズ
7	―	ガウディ バルセロナの嵐	ウルフチーム／PC-8800シリーズ
8	―	第4のユニット3 デュアルターゲット	データウエスト／PC-9800、M'SX2
9	―	ガン シップ	マイクロプローズジャパン／PC-9800
10	9	アフターバーナー	CSK総合研究所／FM TOWNS



◀今回一位の「スタートレーダー」。宇宙を舞台にしたSTGです

●アーケードゲーム TOP 5

恐ろしいまでに前回と変わらぬ順位になりました。唯一の新顔、初登場の「マスター・オブ・ウエポン」はタイトーの横スクロールのシューティングゲーム。主人公の、ダイナミックな設定と爽快感がウケてるようです。久々のバリバリシューティングのランクイン。「ウイニングラン」より高度で、難度も高いため一般性はひょっとしてないかな？　と思われもした「ハード・ドライビング」が2位にどうやら定着しそうです。工夫によっては、まだまだ楽しいドライブゲーム。（ヒラ坊）

テーブル型

	前回		
1	1	テトリス	セガ
2	―	マスター・オブ・ウェポン	タイトー
3	2	天地を喰らう	カプコン
4	3	ファイナルブロー	タイトー
5	4	クラックダウン	セガ

アップライト・コックピット型

	前回		
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	ハード・ドライビング	ナムコ アタリ
3	3	ウイニングラン	ナムコ
4	4	オペレーション・サンダーボルト	タイトー
5	5	ターボアウトラン	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

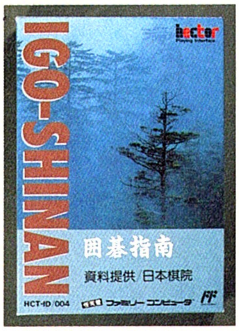
●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

今日（7月7日）は七夕。あと数週間で夏休みだし、いよいよ夏本番ですね。そろそろ夏休みの計画も立てて、充実した休みにしましょうね

7月7日〜7月21日発売スケジュール

発売日	タイトル	メーカー
7/13	新・燃えろ!!プロ野球	ジャレコ
14	囲碁指南	ヘクト
14	ホワイトライオン伝説	ケムコ
14	ドラゴンニンジャ	ナムコ
18	ウィロー	カプコン
21	全米プロバスケット	ビック東海
21	ケルナグール	ナムコ
21	必殺道場破り	シグマ商事
21	ファリア	ハイスコア
21	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー



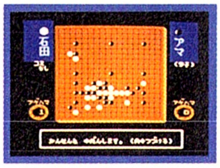
■ヘクト ■カセット
■7月14日発売
■¥5800（税抜き）

囲碁指南

一言でいえば、囲碁の棋譜集。古典から現代までの名勝負42局と置碁21局が収録されている。プレイは1Pのみ。

●上級者の棋譜を自分で置いてみる、というのは上達への早道とされている。このソフト(囲碁指南はゲームではない!)はコンピュータの、記憶するという機能をうまく使ったモノといえよう。碁の初心者にはとっても勉強になるので買いだ! ファミコンも市場細分化されつつあるんだろうか？　（Tyrell辻）

●「囲碁指南」は、いわゆるゲームではありません。棋譜と碁盤をカセットにつめこんだものです。そんなわけで、フツーのFCファンには、あまり面白くありません。その名の通り、囲碁上達の役に立つとは思いますが。いっそのこと2P対戦で本物の碁盤がわりに使えれば、もっと実用的だったのでは…。（ハルク）



難易度	
操作性	
グラフィック	
熱中度	
総合評価	



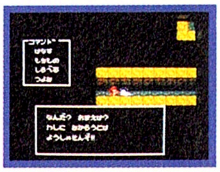
■ケムコ ■カセット
■7月14日発売
■¥5900（税抜き）

ホワイトライオン伝説

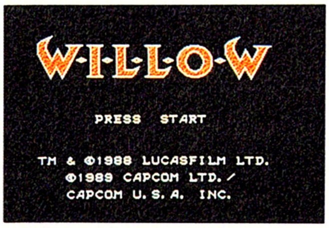
女の子が主人公で、どことなく優しい雰囲気のRPG。"精霊"を使ってのパーティー編成、戦闘システムがユニーク。

●"精霊"っていうアイデアは面白いと思う。これで、マイキャラを含めて最大で総勢11人までのパーティーが可能になったんだからね。でも、解き終わった後の充実感、グッとくるインパクトが足りないって感じ。ラストのドンデン返しとか、ストーリー的にはけっこうまとまってるんだけどねェ。（ニョクマム古橋）

●主人公のマリアはとってもキュートなんだけど、全体的には軽くまとまっちゃった気がするな。戦闘になるとけっこう頭を使ったりして盛り上がるんだけど…それも慣れてきちゃうとだんだん機械的になっちゃって。キャラがかわいいし、お祈りや精霊ってとこがなんとなく女の子向きって感じ。（AYU♥）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



■カプコン ■カセット
■7月18日発売
■¥5900（税抜き）

ウィロー

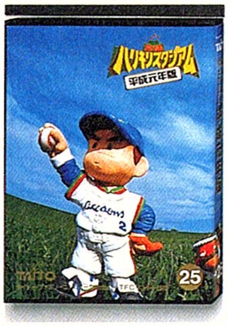
ジョージ・ルーカス監督の映画「ウィロー」の世界観に、オリジナルシナリオを持ち込んだファンタジーアクションロールプレイング。

●超大作ではない。が、だからといって「つまらない」とするのは早計だ。シナリオの自由度こそ低いけれど、それが不思議と気にならないのは、適度な広さのマップ、スピーディな展開、美しいグラフィックなど、気持ち良く遊べる要素が詰めこまれているためだろう。ゲームってノリだよね。（手塚一郎）

●最近のカプコン18番の"原作のファミコン化"ソフト。ARPGの型をとっているんだけど経験値かせぎをあまり必要としないので、気持ちよくゲームが進められるんだよね。映画を見てない人はもちろん、見た人も映画のシーンを懐古しながら楽しめるだけのドラマ性を持ったソフトになっていてい。（大堀康祐）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



■タイトー ■カセット
■7月21日発売
■¥6800（税抜き）

究極ハリキリスタジアム 平成元年版

クローズアップ画面の導入などにより、さらにドラマチックになった野球ゲーム。パスワードが多彩な機能を可能にした意欲作。

●新しい要素はいっぱいあるけど、最大の特徴はエディットモードの出現だよね。パスワード入力だけで新人は加入するわ、新しいチームはできるわと、まさに画期的! 自分の育てたチームのデータを持って、友達のカセットで対戦できるのもウレシイぞ。ノリで勝負しちゃえる一本だね!!　（三位中将泰隆）

●「選手の育成」が最大のウリだった前作と比べて、グッとショーアップ化された『ハリ平』。アトラクションの豊富さや、選手の成績表などもグッド。ただ、球場の狭さやフィールディングの操作性など、プレイする分には少々気になる点も残っていたりする。野球ソフトに「楽しさ」を求める人に。（JOKER1号）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥½♡

●インフォメーション●

INFORMATION

梅雨は嫌ですね。ジメジメしていて。みなさんの住んでいる所は雨降ってます？　でも雨も降ってもらわなきゃ困るわけだし、何よりこの梅雨が終われば待ちに待った夏休み。あー早く来い来い夏休み!!

PRESENT　プレゼント

「ハリ平」グッズ

7月21日にタイトーより発売される「究極ハリキリスタジアム平成元年版」のオリジナルグッズをファミコン必勝本の読者にプレゼントします。

プレゼントするものは2種類。まず「ハリ平」下じき。これは右の写真のとおり2パターンあり、1つは「ハリ平」に登場する〝リカオンズ〟選手のもの。もう1つは唐傘をさした和風バージョンでどちらもお店じゃ売ってないから持ってるだけで友だちに自慢できちゃうね。

で、もう1つは「ハリ平」のオリジナルビデオ。「ハリ平」の解説とテレビでおなじみのゆうゆがやってる「ハリ平」CMが入ってるんだ。

この2種類のグッズをセットで20名にプレゼントしちゃいます。

応募の宛先は、〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 ファミコン必勝本「ハリ平グッズプレゼント係」まで。〆切は7/21当日消印有効。住所、氏名、年令を忘れず書いてね。



ALBUM　アルバム

ソーサリアン交響曲

「イース」の交響曲に続いて、ファルコムレーベルシリーズ第2弾のアルバム「交響曲 ソーサリアン」が発売される。このアルバムは「ウィザードリィ」やファルコムシリーズでおなじみの羽田健太郎氏によりフルオーケストラバージョンに仕上げられている格調高い一枚。

CD￥2843、カセット￥2369（各税込み）、キングレコードより発売中。



ALBUM　アルバム

DECOサウンド

サイトロンレーベルより、データイースト初のゲームミュージック集が登場する。タイトルは「GAME SOUND DECO」。「ファイティングファンタジー」などの最新人気作からデータイーストアメリカの作品までが収録されているアルバムだ。

CD￥2550、カセット￥2290（各、税抜き価格）でポニーキャニオンより現在発売中。



PRESENT　プレゼント

必殺道場破りテレカ

7月21日に発売される「必殺道場破り」のキャンペーンとしてオリジナルのテレフォンカードをファミコン必勝本読者20名にプレゼント。

このテレフォンカード、ゲーム中に登場する12人の武道家（道場主でもあるワケね）のイラストが描かれている度数50のカード。

このテレフォンカードが欲しい人は〒150 東京都渋谷区神宮前6－19－18 コマツローリエビル シグマ商事「必殺道場破りオリジナルテレフォンカードプレゼント必勝本係」まで送ること。応募は必ずハガキで、ハガキの裏には①住所 ②氏名 ③年齢 ④生年月日 ⑤学年（又は職業） ⑥シグマ商事への御意見を書いてね。

このプレゼントの締切りは8月4日（当日消印有効）



SOFTWARE　パソコンソフト

DS最新号

ファミコン必勝本、FAMI－COM.NEWS STATION「パソコンゲームTOP10」で、発売される度に1位にランキングされる「ディスクステーション」の第5号が発売された。

内容は「ハイディフォス」「銀河」「カオスエンジェル」の先取りソフトやレトロゲーム「マクロス・カウントダウン」、オリジナルゲーム「サムシリーズ4」などなど今回も盛りだくさん。価格は税抜きで1940円。7月8日には「スペシャル3号（夏休み号）」も発売される予定なのでそちらもお楽しみに。



PRESENT　プレゼント

カプコンプレゼント

カプコンより2つのお知らせ。

まずは7月18日に発売される「WILLOW」のキャンペーンが行われるという告知。キャンペーンの内容は、「WILLOW」を買った人の中から抽選でLD「WILLOW」を3名に、ビデオ「WILLOW」を3名に、映画「WILLOW」のパンフレットを100名に、オリジナルミュージックテープを200名にドーンと差し上げちゃおうというもの。応募方法はファミコンパッケージの中のアンケートハガキに必要事項を記入の上、送るだけ。

もう1つはCAPCOM U.S.A.イメージキャラクター「キャプテンコマンド」のポスターを100名にプレゼントするというもの。官製ハガキに住所、氏名、生年月日、電話番号、カプコンへのご意見を明記の上、

〒540 大阪市中央区大手通1－4－12 カプコン・キャプテンコマンドポスター係まで送るとこのポスターがキミの手に!?　こちらの〆切は7月21日。

TELEVISION　テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

7/7 今回の「名人に挑戦」はSNKの〝ベースボールスター〟。登場する名人は延山名人。「最新ソフト情報」は、コナミの〝レーサーミニ四駆〟。「ファミッ子攻略塾」はカルチャーブレーンの〝スーパーチャイニーズ2〟。

7/14 「名人に挑戦」はタイトーの〝爆笑!!人生劇場〟。挑戦を受ける名人は服部名人。「最新ソフト情報」はカプコンより発売の伊丹映画のFC化〟マルサの女〟。「ファミッ子攻略塾」はバンダイの〝SDガンダム2〟。

今、アメリカは一足遅れのファミコンブームの真ったただなかにいる。あの懐しい表現、〝飛ぶように〟の勢いでハード・ソフトともに販売は絶好調だという。良ーく考えてみると、何だか日本の3～4年前を見ているかのよう。「アメリカも1年後にはきっとこうなるぞ！」と先輩風を吹かすのにうってつけの状況で、興味津々である。ところで、ここまで大きくなったアメリカゲーム市場は、日本のソフトメーカーに与える影響もまた大きい。だって「こんなゲームがやりたい！」の声なき声は、日米の両方で湧き起こっているのだから。けど、最近好みがウルサクなった長男（日本のユーザー）と、比較的聞きわけの良いまだ幼い次男（アメリカのユーザー）の言い分は違う。ソフトメーカーはこれからが大変なのである。もう〝海の向こうの話〟ではすまされない。明日の日本を見つけるためにアメリカを知ってみないか？



CES現地取材 & アメリカゲーム深層レポート

Consumer Electoronics Show









取材・構成・文／響あきら・本紙編集部

今年のＣＥＳ（全米家電総合展示会・6月3日～6日、シカゴで開催）は何かと話題の多いショーであった。

50社を越えるNintendo of America（以下NOAと略）のサードパーティの出展は、もちろん史上最高、ゲームボーイ・セガ「GENESIS」（メガドライブ）・NEC「TURBO GRAFIX 16」（PCエンジン）・アタリ「ATARI ENTERTAIMENT」と相次ぐニューマシンの発表もあった。それに、例のＮＯＡとアタリゲームスとの裁判問題の余波もしばしば影を落とすなど、注目すべき事柄にはこと欠かない。

だが、日本にいるわれわれにとって、最も気になるのは、NESに参入する日本のソフトメーカー社が、アメリカ市場にどのように対応し、どんなソフトを今後つくっていくのか、ではないだろうか。つまり、「明日ボクらがするゲーム」を考える時、26億ドル（約3900億円）ともいわれるアメリカ市場と、太平洋の向こうにいる1千4百万人のユーザーの要求は、けっして無縁ではなさそうなのである。

今まで以上に関心が高まるＣＥＳの報告と、アメリカゲーム業界の克明な分析をここにお届けする。

驚異のアメリカNESブーム

- ☞NESはアメリカの家庭用ホビー機の80%以上のシェアを持つ。
- ☞NESの総生産台数は1989年末で1千9百万台を見込んでいる。
- ☞NESの世帯別普及率は1989年末で21%を見込んでいる。
- ☞1989年の1年間で全社合計5千万本のソフトを生産する。
- ☞1989年末までのソフトの総本数は1億2千5百万本の予定。
- ☞「Super Mario Brothers」の販売本数は9百十万本である。
- ☞1989年のNES市場はハード・ソフト込みで26億ドルが予想できる。

〈Nintendo of America調べ〉

CES現地取材&アメリカゲーム深層レポート



▲CES最大の任天堂アメリカのブース

Nintendo of Americaとは?

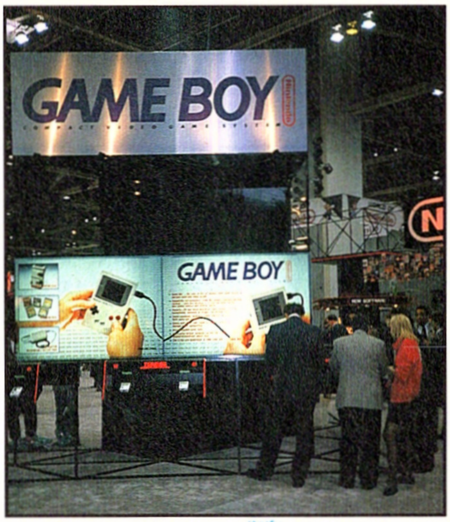
Nintendo of America（略してNOA）とは、NES（アメリカ版のファミコンのこと）とNES用ソフトを製造、販売している、アメリカの超一流企業のことだ。

NESは、1986年の秋に発売開始されてから、今年5月までに1403万台、アメリカ家庭の12%の普及率を誇っている。また、それに伴いソフトの方も現在までに、1億本近くも売れている。

ここで、この売り上げの数とは別にもう1つ驚くべきことがある。それはこれだけのソフトが売れていながら、NESのソフトは、ほとんど値くずれしていないということだ。ここでもファミコン王国のNOAの力とNESの異常人気がうかがえる。

NOAとソフトメーカーとの強いきずな

サードパーティと呼ばれる、NOAの傘下のソフトメーカーは、1988年までに36社、そして今年末までには50社を超えるだろうといわれている。このサードパーティとNOAの関係は、任天堂とソフトメーカーとの関係以上に強いつながりをもっている。例えば、NOAがサードパーティの広報や販売促進の一役を担ったりと、ユーザーは傘下のサードパーティが、NOAの子会社なのか？というイメージさえ受けてしまうのだ。事実、多くのアメリカのユーザーの各ソフトメーカーに対する認識は、日本のものとは大きく異なり、NOAグループの中のソフトメーカーというような印象が非常に強い。アメリカでは各ソフトメーカーの特徴や色、イメージというものが薄い。



▲ゲームボーイもアメリカで発売される

NOAがコントロールするアメリカの市場

普通、ゲームの流行は自然淘汰的なものであるが、NES市場の場合はちょっと違う。NOAが、スーマリに代表されるアクションゲームとそれに並行してでてきたスポーツゲームという流行をうまくコントロールしているのである。要所でNOA自身がソフトを出して、これらの流行をつくりだし、かつ維持しているともいえる。そして、アクション、スポーツゲームに続く、次の狙いのジャンルは"RPG"。300万本売れたゼルダとリンクの冒険の大ヒットでRPGブームの基盤をつくったNOAは、次へのステップとして、切り札のドラクエ(NES版：ドラゴンウォーリア)を大々的なキャンペーンのもと、売り出す。NOAの広報担当のホワイト氏はこう語る。「私達は、綿密は市場調査をもとに、ユーザーの要求を取り入れてソフトを出しています。ドラゴンウォーリアは必ず大ヒットしますヨ」と。

また、ユーザーの年令層の開拓にもNOAはぬかりはない。アクションゲームを軸としてゲーム人口を増やし、スポーツゲームでユーザーの年令層を拡げた。RPGでは、また新たなるユーザーの開拓も狙っている。ホワイト氏はユーザーの年令層について、こうコメントしている。「3～6歳までにはセサミストリート、大人の方にはジャパディ（高度なクイズ番組をゲーム化したもの）というように、NESはあらゆるユーザーに対応できるようにソフトを揃えています」

できた順にソフトが発売されていく日本の場合と違って、蓄えられたソフトと日本の市場で培われた経験、そして優秀な人材を持つNOAの戦略には、強い勢いを感じる。

が、今その勢いにのって決して良作と呼べないソフトをNES用にと日本のメーカーが乱発している姿もCESでは残念ながら多く見うけられた。

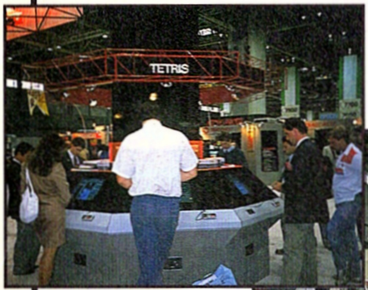
売れるんだから、どんなソフトでもいいじゃないかという態度は明らかによくない。

今以上にNESソフトの質を高く保つことが、今後のNOAの大きな課題となるだろう。

アメリカゲーム業界のパイオニアたち



▲NOA社長、荒川氏（写真左上）と、営業・広告・広報の各セクションのトップに立つ人々。



▲これがNOAのテトリスブース。人気アリ



▲お隣りはテンゲン版のテトリス



◀スフィアのテトリスはパソコン用

▼周辺機器が多いのもNESの特徴の1つ





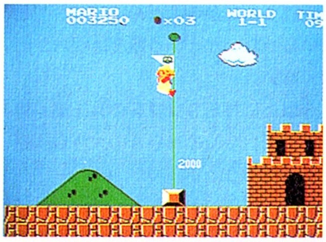
▲NOAのドラゴンウォーリアのブース。再びRPGブームの奇跡が起きるか

NESソフトの波は今。

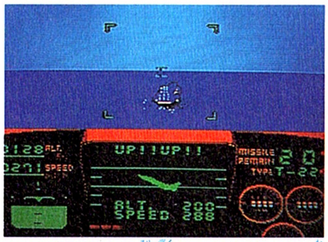
現在NESのソフトの主流は、アクションゲームだ。スーパーマリオに始まり、パックマン、ギャラガやブラストマスター（日本名：メタファイト）、ダブルドラゴンとアクションゲームはヒットを重ね、今はスーパーマリオ2（夢工場ドキドキパニックのキャラがマリオ家族になったもの）が大ヒット中だ。また、スポーツゲーム流行の波も押し寄せて来ている。出展ゲームリストを見れば、わかると思うけど、アメフトや野球、バスケットボールといったスポーツゲームがかなり目につく。誰にでも親しめるスポーツゲームは、NESでも根強い人気があるようだ。

そしてRPG。ゼルダ、リンクの冒険と確実にRPGブームへの手ごたえを感じたNOAは、ドラゴンウォーリアを非アクションタイプのRPGだと強調して発表した。

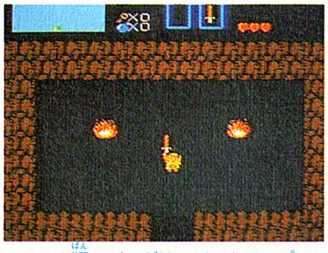
すでに、アメリカでは約8年前に、RPGの原形とも言えるD&Dが大流行している。果たして、日本育ちのRPGがどのような形でアメリカ人に受け入れられるか、非常に興味深いところである。



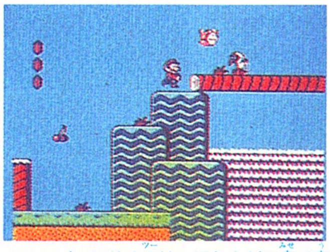
▲マリオはアメリカでも大人気。ぬいぐるみや人形などのマリオグッズも売られている



▲「TOP GUN」。3Dシューティングに根強い人気があるのもアメリカ市場の特徴だ



▲NES版のゼルダは、バックアップメモリー付のカセットで売られ、大ヒット



▲スーパーマリオ2は、ほとんどの店で売り切れ状態。マリオの家族も有名になった

Nintendo of Americaを揺るがすのか？ 反抗するメーカー&訴訟問題ルポ

◆現在NOAと裁判で争うテンゲン社は、他のサードパーティから約30mほど離れた所に独自ブースを設置。NES用ソフト8作品を展示していた。

♥またテンゲン社製のソフトのパッケージには、「この製品はテンゲン社がゲームデザイン・製造をしたもので」の前置きの後にわざわざ、「任天堂がゲームデザイン・製造・品質保証を行ったものではない」と記されており、両社の対立の根深さをにおわせていた。

⊙両社は独禁法VS特許法の争いについての多くのコメントは避ける構えだが、テトリスの著作権問題については活発な広報活動を行った。テンゲン社は、任天堂側の訴えを裏付けする証拠が不十分であることを強調し、対して任天堂は、'89年3月22日に行われたソ連での契約の正当性を主張した。

❖またセキュリティチップを介さずにソフトを製造するカラードリーム社も場内にブースを持ち、関心を集めた。

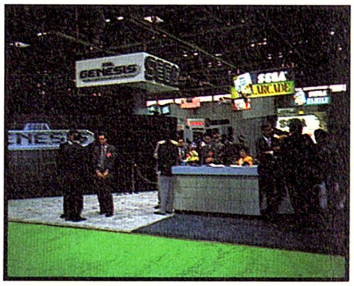


▲アタリ社の顧問弁護士とカラードリーム社々員が名刺交換する光景も見られた

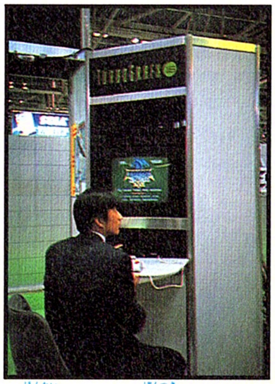
ハード戦争か、それとも……

アメリカのテレビゲーム市場には、セガ・アメリカのジェネシス（メガドライブ）とNEC・HEアメリカのターボグラフィクス16（PCエンジン）が参入。NESとの激しいハード戦争になるのかと思ったが、業界関係者の大方の予想は、「ジェネシスとターボ16のぶつかり合いになるだけ。NESには、大きな影響はないね」と冷やか。多くのサードパーティを抱え、価格も約2倍のひらきがあり、流通をおさえたNOAは天下無敵の強さをここでも示した。

しかし、NOAにとって不安材料がなかったわけではない。それがゲームボーイ（$89.95）対抗機種の「アタリエンターテイメント」だ。これが市場に出れば、ゲームボーイを脅かす存在となるかもしれない。

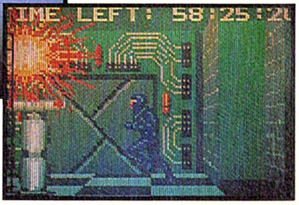


▲セガ「GENESIS」は本体に獣王記のソフトがついて価格は約＄200



▲本体にソフト1本付（ワタル）で価格は＄199、CD-ROMはユニット込みで＄399。9月発売





◀▼液晶カラー画面で、動きはなめらか。価格は＄150

CES現地取材&アメリカゲーム
深層レポート

CES & GAMES IN THE U.S. NOW!!

Exelent (本誌ソフトスクランブルで、高得点しそうな優れたゲームたち——。 more than ♥♥♥♥) Games

Silent Service

[ULTRA] ●サイレントサービス

アメリカンゲームの着想の良さに加えて、わかりやすさ、プレイしやすさの伴ったリアルタイムの潜水艦シミュレーションゲーム。

南太平洋はインドネシア沖が舞台で、一艇の潜水艦をプレイヤーは操作する。シナリオがいくつかあり、目的地に到達するだけのものから、敵艦隊を撃破するものなどがある。東西南北の進路や、巡行速度、また浮上して敵状を視察するのか、深く静かに潜行するか？判断すべき材料が的確に設定されていてリアリティ満点。ゲーム内の時間の経過を速めることもできるので、イライラすることもない。ウォーゲームの戦略と、フライトシュミレーター的操作感が同時に楽しめる秀作である。



▲レベルの高い作品をそろえるウルトラは注目メーカー

Super Off Road

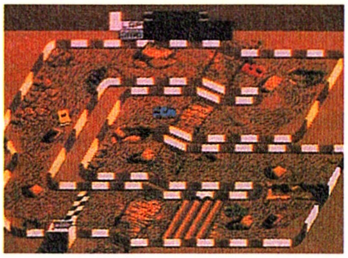
[TRADE WEST] ●スーパーオフロード

現在アメリカで大ヒットしているビデオゲームの移植版である。

凹凸や急斜面、ジャンプ台が配置されたダートコースで4台のモンスタートラックがレースを行う。

レースに勝つたびに賞金を獲得。次のレースのためにパーツを買う準備金となる。4人まで同時プレイ可。

各コースは必ず1画面内に収められており、操作するトラックのキャラクターのサイズも小さい。しかし、ひとたび走り出すと、各トラックは前後左右に暴れまくり豪快そのもの。それでいてファミコンらしいコミカルな味わいもあって安心して遊べる。操作性の良さは天下一品。かなりのプログラムテクニックを駆使しているのがわかる。


▲ラジコン感覚でレースを楽しめるのがいい。コースの設計もよく考えられている

Tecmo Ball

[TECMO] ●テクモボール

いくつか出展されていたアメフトゲームの中ではNo.1の質の高さを感じた作品。フォーメーション（攻撃・守備陣型）の数ばかり多く、操作が複雑過ぎるゲームにはない高いゲーム性が、人気を呼んでいる。

横から見たフィールド画面は、スポーツゲームのヒットの秘訣、「TV中継と同じアングル」を明らかに意識している。多人数プレイゲームにもかかわらず、操作していない選手の思考がしっかりしているため興がそがれない。とりわけパスプレイの操作方法はわかりやすく、爽快感があった。「日本で発売する予定はあるか？」の問いにテクモは、「検討中」とのこと。出すべきだと思う。

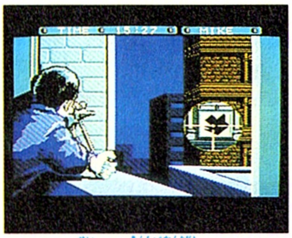

◀試合進行のテンポがいいんだよね


◀フォーメーション必要最少限の数

Hostage

[KEMCO-SEIKA] ●ホステイジ

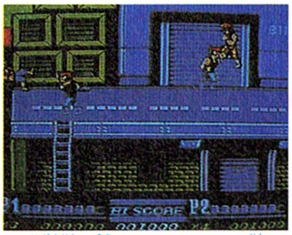
まるで映画を見ているようなグラフィックとストーリー性を持つ異色ゲーム。ゲーム目的は、大使館を不法占拠したゲリラを抹殺することにある。まずは、3人のレスキュー隊を大使館の周囲に配備、そして窓越しの狙撃をする。続いて別動部隊が大使館の窓を蹴破り、内部に潜入、3Dシーンでゲリラを撃つ。いろいろな視点で進むゲーム構成に想像力はさらにふくらむ。日本では11月発売の予定。


▲ゲーム性より緊張感漂うシーンの多さに圧倒。こんなのまだ序の口

Double Dragon II

[ACCLAIM] ●ダブルドラゴンII

日本のビデオゲームでも有名な「ダブルドラゴンII」である。発売元はACCLAIM社だが、製作はすべて日本のテクノスジャパンが行った。そのせいもあってか、ほぼ完璧に近い移植がほどこされていた。念願の2人同時プレイも可能になり、良質のアクションゲームに。前作をさらに改善した跡もうかがえる（敵の硬さのバランス調整など）。こちらは12月に発売予定。改めて期待してよし。


▲日本人の好みにも、アメリカ人の好みにも偏らない堂々としたつくり

その他の気になるゲーム 日本に来たら要チェック

CAPTAIN SKY HAWK
[MILTON BRADLEY]
3Dシューティングの中では出色のデキ。上昇、下降の操作感が印象深い。

THREE STOOGES
[ACTIVISION]
するゲームじゃなくて、見るゲーム。いわゆるシネマウェアの人気シリーズ。

CABEL
[MILTON BRADLEY]
日本でいえば「オペレーションウルフ」型の3Dシューティングゲーム。ただし操作する兵士と照準がいっしょに動くのが特徴で、ゲーム性を高めている。

720°
[MIND SCAPE]
アタリ社の傑作ビデオゲームの移植。スケートボードのゲームで、スラローム等の各種目があり、難度の高いテクニックを成功させると賞金を得られる。

SKATE OR DIE
[ULTRA]
同じくスケボーのゲーム。コンピュータとの対戦ができる。「720°」は競技、「SKATE OR DIE」はイベント的ゲーム。

BAT MAN
[SUN SOFT]
横スクロールのアクションゲーム。ブーメランの攻撃方法が異彩を放つ。

DEFENDER OF THE CROWN
[ULTRA]
アミーガ版で一躍有名になった中世が舞台のシミュレーションゲーム。アニメ処理がなかなかのデキ。

WHEEL OF FORTUNE
[GAME TEK]
テレビの人気クイズ番組のゲーム化。ことわざ・言葉遊びが題材。

NES HANDS FREE CONTROLLER
[NINTENDO]
これはソフトではない。身体障害者向けの手を使わないコントローラ。頭、あご、呼吸などを使って操作する。日本で発売されないのは残念でもある。

出展作品メーカー一覧

凡例：●日本題がつけられる作品には、タイトルと発売（予定）、年、月を併記した。●日本での発売元が、アメリカとは異なる場合のみファミコン版を発売したメーカー名を記した。●発売中の作品は黒、今後発売される新製品は赤色で示した。●日本ではディスクカードで発売の作品はタイトルに🄳のマークをつけた。

NINTENDO

- DRAGON WARRIOR
  ドラゴンクエスト(エニックス'86年5月)
- TETRIS
  テトリス(BPS'88年12月)
- NES PLAY ACTION FOOT BALL
- FAXANADU
  ファザナドゥ(ハドソン'87年11月)
- TO THE EARTH
- BARKER BILL'S TRICK SHOOTING

「ドラクエ」「テトリス」の2作品を主力商品にし、大ヒットを狙う。アクションRPGの期待の星として、「ファザナドゥ」がラインナップされている。

ABSOLUTE

- A BOY AND HIS BLOB
- SHREDDER

タイトル数が少ないうえに、質も低い。パッとしないメーカー。

ACCLAIM

- AIRWOLF
- BIGFOOT
- CYBERNOID
- DOUBLE DRAGON II:THE REVENGE
  ダブルドラゴンII(テクノスジャパン'89年未定)
- IRONSWORD:WIZARDS AND WARRIORS II
- KINGHTRIDER
  ナイトライダー(パックインビデオ'88年9月)
- OTHLLO
  🄳オセロ(タカラ'86年10月)
- RAMBO
  ランボー(パックインビデオ'87年12月)
- STAR VOYAGER
  コスモジェネシス(アスキー'86年12月)
- THE 3-D ADVENTURES OF WORLD RUNNER
  🄳とびだせ大作戦(スクウェア'87年3月)
- TIGER-HELI
  タイガーヘリ(ポニーキャニオン'86年12月)
- WINTER GAMES
  🄳ウインターゲームス(ポニーキャニオン'87年3月)
- WIZARDS AND WARRIORS
  伝説の騎士エルロンド(ジャレコ'88年7月)
- WWF WRESTLEMANIA

多数のタイトルを発表。日本のゲームも何本か発売するが、ラインナップに統一性がない。「ダブルドラゴンII」に期待かける。

ACTIVISION

- ARCHON
  アーコン(BPS'89年未定)
- GHOSTBUSTERS II
- HOT ROCKS
- STEALTH ATF
- TEMPLE OF THE SUN
  太陽の神殿(東京書籍'88年8月)
- THE THREE STOOGES
- TOMBS AND TREASURES

名門パソコンメーカーだが、NESでは良いソフトが少ない。

AMERICAN SAMMY

- AMAGON
  突然マッチョマン(ビック東海'88年12月)
- NINJA TARO
  怪傑ヤンチャ丸(アイレム'86年10月)
- THUNDERCADE
- TWIN COBRA

単純なスタイルのアクションゲームが主流。発展途上の印象。

AMERICAN TECHNOS

- RIVER CITY RANSON
  ダウンタウン熱血物語(テクノスジャパン'89年5月)

テクノスのアメリカ会社。今後は自社製品をリリースしていく。

ASMIK

- COSMIC EPSILON
  コズミックイプシロン('89年未定)
- "EVERT AND LENDL" TOP PLAYERS TENNIS
  ワールドスーパーテニス('89年9月予定)

日本と同時発売を目指し、2作品を発表。今年の夏からの新規参入である。

BANDAI

- ATHLETIC WORLD
  アスレチックワールド('86年11月)
- BANDAI GOLF CHALLENGE PEBBLE BEACH
  🄳プロゴルファー猿('87年5月)
- Dr. JEKYL AND Mr. HYDE
  彷魔が刻(東宝'88年4月)
- GALAGA
  ギャラガ(ナムコ'85年2月)
- MONSTER PARTY
  モンスターパーティ('89年2月)
- SHOOTING RANGE
  ハイパーショット('89年2月)
- STAR TREK 5
- STREET COP
- WILD BOYS
  魁!! 男塾('89年3月)
- XEVIOUS
  ゼビウス(ナムコ'84年11月)

バンダイソフトをNES用として販売しているが、「ゼビウス」や「ギャラガ」も売っている。

BRODERBUND

- BATTLE OF OLYMPUS
  オリュンポスの戦い(イマジニア'88年3月)
- DEADLY TOWERS
  魔鐘(アイレム'86年12月)
- GUARDIAN LEGEND
  ガーディック外伝(アイレム'88年2月)
- LEGACY OF THE WIZARD
  ドラゴンスレイヤーIV(ナムコ'87年7月)

日本にも支社を持つ老舗メーカーだけあって、日本のメーカーとのコネクション強し。

CAPCOM

- BIONIC COMMANDO
  ヒットラーの復活('88年7月)
- DUCK TALES
  ダックテール('89年未定)
- MAGIC KINGDOM
  天地を喰らう('89年5月)
- MEGA MAN II
  ロックマン2('88年12月)
- MICKEY MOUSECAPADES
  ミッキーマウス(ハドソン'87年3月)
- RESCUE RANGERS
- STRIDER
  ストライダー飛竜('89年未定)
- WILLOW
  ウィロー('89年7月)

ソフト数が多く、質もいいとアメリカでも評判。しかし、「ミッキーマウス」が混ざっていたりするのは、チョッピリ変？

CSG IMAGESOFT

- SUPER DODGE BALL
  熱血高校ドッジボール部('88年7月)
- SUPER RESCUE
  フライングヒーロー('89年2月)
- SUPER SUSHI PINBALL
  スーパーピンボール(ココナッツジャパン('88年8月)

CBSソニーの在米法人である。自由の女神が寿司を握るピンボールゲームには驚きである。

CULTURE BRAIN

- BASEBALL SIMULATOR 1.000
  ウルトラベースボール('89年9月)
- FLYING DRAGON I
  飛龍の拳('87年2月)
- KUNG FU HEROES
  スーパーチャイニーズ(ナムコ'86年6月)
- THE MAGIC OF SCHEHEREZADE
  アラビアンドリームシェラザード('87年9月)

ファミコンソフトのラインナップは、そのままNES用に。功夫もののソフトが多いのも特徴。

DATA EAST

- BAD DUDES
  ドラゴンニンジャ(ナムコ'89年7月)
- RAMPAGE
- ROBOCOP
  ロボコップ('89年9月)

意外にも発表タイトルが少なかった。ビデオゲームやピンボールでの活躍は目ざましいのだが。

FCI

- Dr. CHAOS
  Dr.カオス('87年6月)
- HYDLIDE
  ハイドライドスペシャル(東芝EMI'86年3月)
- MAGMAX
  マグマックス(日本物産'86年3月)
- PHANTOM FIGHTER
  霊幻導士('88年9月)
- ULTIMA
  ウルティマ('87年10月)
- WORLD CHAMPIONSHIP WRESTLING
  スーパースタープロレスリング('89年未定)

ソフトタイトルから、わかるようにこの会社の日本名はポニーキャニオン。アメリカ向けにソフトを選んでのNESへの移植。

GAMETEK

- DOUBLE DARE
- HOLLYWOOD SQUARES
- JEOPARDY
- JEOPARDY Jr.
- LITTLE PEOPLE BOWLING ALLEY
- SCHOOL BUS DRIVER
- WHEEL OF FORTUNE
- WHEEL OF FORTUNE Jr.

ゲームづくりというよりも、企画で勝負している感じ。人気テレビ番組を軒並ゲーム化

HAL AMERICA

- ADVENTURES OF LOLO
  エッガーランド('87年1月)
- AIR FORTRESS
  エアーフォートレス('87年8月)
- ROLLERBALL
  ローラーボール('88年12月)
- VEGAS DREAM
  VIVA LASVEGAS(エピックソニー'88年3月)

ハル研は自社製品をラインナップの中心にすえている。

HI-TECH

- CHESSMASTER
- FUN HOUSE
- MUPPET ADVENTURE
- REMOTO CONTROL
- SESAME STREET A-B-C
- SESAME STREET 1-2-3
- WIN LOSE OR DRAW

チェスや幼児教育ものを開発する。大ヒットよりも定番商品を狙うラインナップが特徴である。

HUDSON SOFT

- ADVENTURE ISLAND
  高橋名人の冒険島('86年9月)
- ADVENTURE OF DINO RIKI
  新人類(リックスソフト'87年2月)
- BOMBER MAN
  ボンバーマン('85年12月)
- MILON'S SECRET CASTLE
  迷宮組曲('86年11月)
- PRINCESS TOMATO IN THE SALAD KINGDOM
  サラダの国のトマト姫('88年5月)
- STARSHIP HECTOR
  ヘクター'87('87年7月)

ここ2～3年内に発売されたアクションゲームを相次いで出展。ジョイカードも発表された。

JALECO

- BASES LOADED I
  燃えろ!! プロ野球('87年6月)
- BASES LOADED II
  燃えろ!! プロ野球'88決定版('88年8月)
- BASHI BAZOOK
  バイオ戦士DAN('87年10月)
- CITY CONNECTION
  シティコネクション('85年9月)
- GOAL!
  燃えろ!! プロサッカー('88年12月)
- HOOPS
  燃えろ!! ジュニアバスケット TWO ON TWO('88年11月)
- ROBOWARRIOR
  ボンバーキング(ハドソン'87年8月)
- SUPER TRUCKS

ジャレコのお家芸の「燃えろ～」シリーズ、つまり単純明快なスポーツゲームを中心にして、NESに移植されている。ハドソンから無理矢理押しつけられたのか、「ボンバーキング」が居心地悪そう。

KEMCO-SEIKA

- BUGS BUNNY
  🄳ロジャーラビット('89年2月)
- DESERT COMMANDER
  砂漠の狐('88年4月)

- HOSTAGE
  ホステージ('89年11月予定)
- ROCKET RANGER
- SHADOW GATE
  シャドウゲイト('89年3月)
- SNOOPY
  ドナルドダック('88年9月)
- SPY VS. SPY
  スパイVS.スパイ('86年4月)
- SPY VS. SPY: ISLAND CAPER
  南国指令!! スパイVS.スパイ('87年3月)
- SUPERMAN
  スーパーマン('87年12月)

アメリカから輸入したタイトルを日本でファミコン化。それをまたアメリカに戻す"逆輸出現象"が見られる。

KOEI

- GENGHIS KAHN
  蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン('89年4月)
- NOBUNAGA'S AMBITION
  信長の野望('88年3月)
- ROMANCE OF THREE KINGDOMS
  三國志('88年10月)

シミュレーションゲームをそのままNES版へ。果たして、アメリカ人に理解できるのかな？光栄が生んだ日本独自のゲームシステムがもったいない気もするのだが。

KONAMI

ADVENTURES OF BAYOU BILLY
マッドシティ('88年8月)
- BLADES OF STEEL
  Ⓓコナミックアイスホッケー('88年7月)
- CONTRA
  魂斗羅('88年2月)
- DOUBLE DRIBBLE
  エキサイティングバスケット('87年7月)
- JACK NICKLAUS' 18 GREATEST HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF
- SIMON'S QUEST
  ドラキュラII('87年8月)
- SUPER C
- TOP GUN II
  トップガン2(仮題)('89年未定)
- TRACK AND FIELD 2
  コナミックスポーツインソウル('88年9月)

アメリカでは任天堂に次ぐブランドイメージを持つ。信頼性の高い作品が多い。「トップガン」は人気シリーズである。またゲームボーイ用ソフトが2作品発表。しかし液晶ハンドヘルドゲームの出展はされなかった。

LJN TOYS

- BACK TO THE FUTURE I
- BACK TO THE FUTURE II
- BEETLEJUICE
- FRIDAY THE 13th
- GOTCHA
- JAWS
- KARATE KID
- MAJOR LEAGUE BASEBALL
- MARVEL'S X-MEN
- NFL FOOTBALL
- NIGHTMARE ON ELM STREET
- T AND C WOOD AND WATER RAGE
- WHO FRAMED ROGER RABBIT

映画からの版権ものが多いが、どれも内容は今イチ。NES用のみを作り、ファミコンソフトは作っていない。

MILTON BRADLEY

- CABAL
- CAPTAIN SKY HAWK
- JORDAN VS. BIRD: ONE ON ONE
- MARBLE MADNESS
- TIME LORD
- WORLD GAMES

名作「マーブルマッドネス」の発売元でもある。総合的技術力高い。注目メーカーのひとつ。

MINDSCAPE

- INFILTRATOR
- LAST STAR FIGHER
- PAPERBOY
- ROADBLASTERS
- ROAD RUNNER
- 720°

「ペーパーボーイ」や「720°」など、アタリのアーケードゲームからの移植が多い。質はいい。

NEXOFT

- CASTLEQUEST
  キャッスルエクセレント('86年11月)

アスキーの関連会社。NES第1作は「キャッスル〜」である。

NTVIC

- ROCK'N BALL
  ファミリーピンボール(ナムコ'89年3月)

現在、自社ブランドのソフトは販売していない。

ROMSTAR

- TWIN EAGLE

新規参入のメーカー。「ツインイーグル」の1作品のみ発表。

SETA

- ADVENTURES OF TOM SAWYER
  トムソーヤの冒険('89年2月)

「トムソーヤの冒険」を出店。「8アイズ」は他社のブースへ行ってしまったのだ。なぜ？

SOFEL

- CASINOKID
  $100万キッド('89年1月)

$100万キッドを「カジノキッド」の本家アメリカに持っていった。

SNK

- BASEBALL STAR
  ベースボールスター('89年5月)
- GUERILLA WAR
  ゲバラ('88年12月)
- LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF
  ファイティングゴルフ('88年3月)
- P.O.W
  脱獄('89年6月)

「ゲバラ」、「脱獄」の格闘技ものと、「ベースタ」、「ファイティングゴルフ」のスポーツもの。いかにもアメリカ向けだネ。

SQUARE SOFT

- KINGS KNIGHT
  キングスナイト('86年9月)
- RAD RACER
  ハイウェイスター('87年8月)

アメリカ版「ハイウェイスター」は、任天堂から売り出された人気ゲーム。FFシリーズはまだ。

SUN SOFT

- BATMAN
- BLASTER MASTER
  メタファイト('88年6月)
- FESTER'S QUEST
- PLATOON
- SUPER SPY HUNTER
- TERMINATOR

常に質の高いソフトを作り出すサンソフトは、NESのソフトメーカーの中でNo.1の位置にいると言える。

TAITO

- SKY SHARK
- TARGET RENEGADE
- DEMON SWORD

タイトーはNESのほかにも、パソコン用ソフトを多く出展。知名度の高いメーカーである。「SKY SHARK」とは日本でいう「飛翔鮫」のこと。またタイトーはカナダに本拠地を置く。

TAXAN

- COSMO FIGHTER
- EIGHT EYES
  エイトアイズ(セタ'88年9月)
- FIST OF THE NORTH STAR
  北斗の拳(東映動画'86年8月)
- MAPPY LAND
  マッピーランド(ナムコ'86年11月)
- MYSTERY QUEST
  ハオ君の不思議な旅(DOG'87年5月)
- STAR SOLDIER
  スターソルジャー(ハドソン'86年6月)

TAXAN。ひっくり返して読むと…ナグザット。というわけで日系企業である。自社開発の商品はなく、他社のタイトルを扱っている。日本では任天堂と契約をしていないメーカー。

TECMO

- NINJA GAIDEN
  忍者龍剣伝('88年12月)
- RYGAR
  アルゴスの戦士('87年4月)
- TECMO BASEBALL
- TECMO BOWL
- TECMO WRESTLING
  激闘!! プロレス('89年9月)

ソフトは格闘技ものと、スポーツものだけではあるが、どのソフトも丁寧に作られている。特に「テクモボール」は大人気のソフトの一つ。

TOHO

- GODZILLA
  ゴジラ('88年12月)

新規参入。アメリカでも人気のキャラクター、「ゴジラ」を第1作にした。

TRADEWEST

- DOUBLE DRAGON
  双截龍(テクノスジャパン'88年4月)
- JOHN ELWAY'S QUARTERBACK
- MAGIC JOHNSON'S FAST BREAK
- SUPER OFF ROAD
- TABOO

従業員8人の小さいソフトメーカーであるが、ソフトはどれも完成度が高く、ゲームセンスの良さを感じさせられる。これからに期待度は大。

ULTRA

- DEFENDER OF THE CROWN
- KINGS OF THE BEACH
- METAL GEAR
  メタルギア(コナミ'87年12月)
- Q＊BERT
- SILENT SERVICE
- SKATE OR DIE
- TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
  激亀忍者伝(コナミ'89年5月)

ゲーム名から察しがつくように、コナミの関連会社である。ビッグタイトルを高い技術力で商品化している。

VIC TOKAI

- ALL PRO BASKETBALL
  全米プロバスケット('89年7月)
- BUMP'N JUMP
  バギーポッパー(データイースト'86年10月)
- CLASH AT DEMONHEAD
  電撃ビックバン('89年1月)
- GOLGO 13
  ゴルゴ13 神々の黄昏('88年3月)
- KID KOOL
  カケフ君のジャンプ天国スピード地獄('88年7月)
- TERRA CRESTA
  テラクレスタ(日本物産'86年9月)

「ゴルゴ13」はNES版で大ヒット。ゲームの完成度はどのソフトも高くないが、何かしら不思議な力を感じさせるメーカー。

TENGEN

- RBI BASEBALL
  プロ野球ファミリースタジアム(ナムコ'86年12月)
- GAUNTLET
- PAC-MAN
  パックマン(ナムコ'84年11月)
- TETRIS
  テトリス(BPS'88年12月)
- SUPER SPRINT
- VINDICATORS
- XYBOTS
- POLICE ACADEMY

TENGENは、上記各社とは独立したブースで展示を行なっていた。その中には「テトリス」も含まれ複雑なNOAとの関係を如実に物語っている。

◉NES用のソフトとして公式出展されたゲームタイトルは合計212作品。うち日本でも発売された(される予定の)作品は121作品であった。

Dragon Quest IV JOURNAL

導かれし者たち

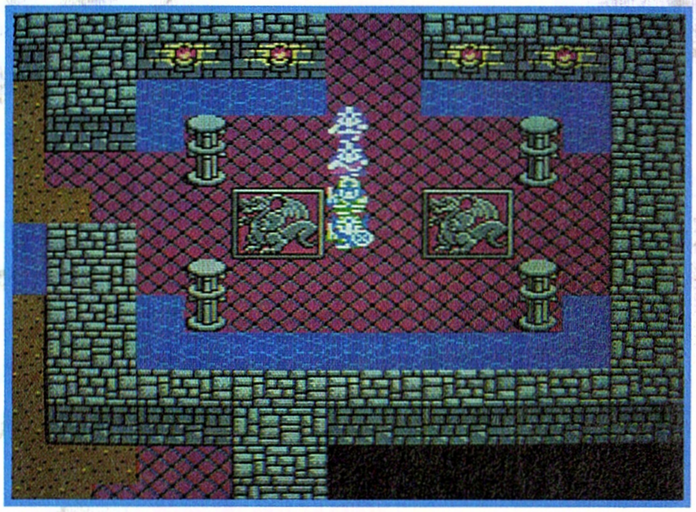
ドラクエに関する情報なら何でもアリアリ。いち早くみなさんの元へお届けいたします。今回もお見逃しのないように！

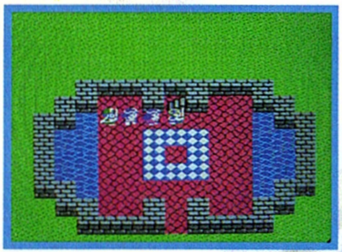
最新画面写真を入手！

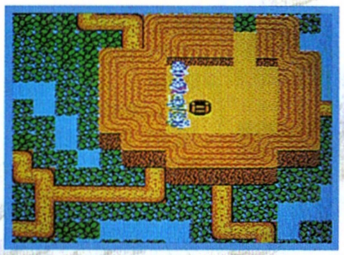
グラフィックもパワーアップ！

このところ、パワーアップしたモンスターの話題ばかりが続いたドラクエ情報。そこで今回は、最新の画面写真を見ながら、グラフィック面に触れてみることにしよう。

今までにも、立体的になったとか、アニメーションで扉が開くとか、畑や台所があるとか、グラフィック面における特徴をイロイロと紹介してきたよね。それだけを見てもわかるように、今回のグラフィックはとことん凝りまくっているのだ。背景はさらに細かく描き込まれているうえ、様々な小物類なんかも用意されている。きっと他にも、もりだくさんの工夫があるんだろうけど、今のところはまだわからない。プレイしてのお楽しみって感じかな。1日も早く自分の目で見てみたいよね。







(左) ほこらだろうか？　見た目はほとんど変わってないように見えるのだが…。
(右) 巨大な木の中みたいだね。太い枝が張り出して、そのまわりには葉が生い茂っているし、年輪もハッキリ見えるぞ。階段ではなく、はしごで昇り降りをするんだね



(上) グラフィックに凝っていることがよくわかるダンジョン。床にはドラゴンの絵が描かれているうえ、壁には明かり用の火が灯されているのだ。さらに、柱も今まで見たこともない変わったカタチをしている。(左) 上の壁に描かれている悪魔のような顔は、何を意味するのだろう。柱のカタチがまた違うぞ

★気になるドラクエⅣの発売日★

正式スケジュールをちかぢか発表…?!

みんなが、今、いちばん知りたいドラクエ情報といえば、発売日がいったいいつになるのかってことだろう。発表から半年も経つっていうのに、未だに決まってないもんね。編集部が独自に調べたところによると、どうやら現在はバグチェックの真っ最中らしいのだ。ということは、もうほとんど大ヅメの段階まできていることになる。ただ、マスターロムができあがったとしても、みんなの手元に確実にいき渡るだけの数を揃えるとなると、生産にかなりの時間がかかるのも確か。ともかく、エニックス社内では、具体的な発売スケジュールの検討が始まっているはずだ。もうすぐ、ドラクエⅣの発売日をみんなにお知らせできると思う。



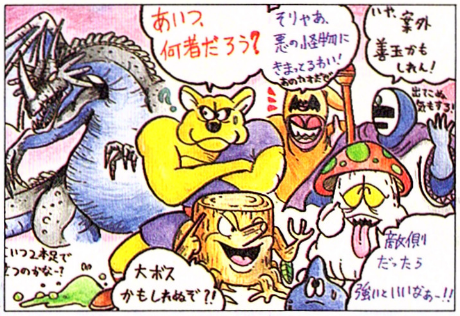
今号の新モンスター

今回も全部で11匹のモンスターが発表された。ただ、写真がいっさい公開されていないので、まずは名前だけの紹介にとどめておいた。写真が公開されしだい、もう一度、全モンスターを紹介するぞ。

- アンクルホーン
- とつげきうお
- スモールグール
- ほのおのせんし
- ひとつめピエロ
- みみとびネズミ
- ミノーン
- うずしおキング
- ひとくいサーベル
- きゅうけつこうもり
- さそりアーマー

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

みなさまがた、DQⅣに期待と不安を抱いてるご様子。キミと同じ悩みを持った仲間がいるかもしれないよ。じ〜っくり読んでみておくれよね！それではいってみよう!!



No.0043 青森県・SKT掛端

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

発売日は何拠へ？

先日、「DQⅣの発売日が来年になるかも」という話を聞きました。大変ショックでした。当初は夏休みぐらいの予定だったのに…。本当なら、発売のあとの冒険の楽しみは減ってしまうし、記事をのせる出版社の方々も大変だし、発売が異常にのびるといういいかげんさでファンが減ってしまいそうな感じがして不安だし、なんといってもそのゲームのキャラクターがかわいそうだと思います。敵キャラも勇者たちも冒険を心待ちにしてると思いますから。

ぜひ、わたしたちや敵たちに悲しい思いをさせないで欲しいです。

No.0033 山形県・セラフ

✝ もう少しで発売日が発表されそうなんだけどね。期待は薄い感じ。

キャラクターの名前

DQⅣ、キャラの名前が決まってるのがどーしてもイヤ！

あれって、もしキャラの名前が現実に存在してる自分の嫌いな人間と同じ名前だったりしたら、もうそれだけでやる気なくなっちゃう。かわいがって育ててあげようなんて気にならないよ。まぁ、今回はライアンとか日本人にはなさそーな名前ばっかだけど…。アリーナなんて『亜理奈』とかいそうだしー。絶対、名前つけられる技がほしーよー。

No.0034 京都府・どらみ

✝ Ⅱで使えた技。あれって、たいていの人が試してみるんだろうなぁ。

勇者について

Ⅰでは彼しかいなかったので、当然彼の役を演じざるを得なかった。Ⅱではは弱いランドをかばったり、女のサマンサを守ったりと血の濃さの分だけ感情もわいて、それなりにりりしいところもあったりで、まぁOK。

ところが、Ⅲでは最初からめっぽう強いし、勇者に足りないところは機械のパーツをつぎたすように好き勝手に仲間を作り上げて。こんなデパートのマネキンを選別するような方式は、暗い影を落としてしまったと思う。そしてⅣを迎えるのだけど、今回は男女7人馬車物語。中には気にくわない奴もいるだろう。仲間割れした場合、はたして私は勇者側につくのか？ 万人に愛されるヒーローなんていまさらねぇ。

つまり、なにをいいたいのかというと、勇者の性格ぐらい自分で決めさせて下さい。ということなのだ。

No.0035 千葉県・松川由美

✝ でも、自分でいろいろ決められるキャラだとよけいマネキンだよ？

RPG早ときは悪い？

はじめにいっておきますけど、私はゲームを解くのは早くありません。

Vol. 11の王子くえすと様、あなたはRPGの意味は"役を演じる"と書いてあるのに、なぜ"早とき"はいけないと考えるのですか？ だって勇者たちの目的は"1日も早く平和な世の中に"であって"自分を強くする"などではないはずです。たしかにじっくり楽しむのもいいですが、それは一度世の中を平和にしたあとでもできます。

反対意見も多いと思いますけど。

No.0036 香川県・LED

✝ たしかにそのとおり。でも、自慢するのだけはカンベンしてほしい。



No.0044 石川県・NIRUKO



No.0045 山梨県・籠連獅阿



No.0046 鹿児島県・光太郎RX

ドラクエグッズの新製品紹介!!

大好評のドラクエグッズに新製品が登場！ どれもこれもこだわりを感じさせる製品ばかり、ファンなら見逃せないところだね。またまた売り切れが予想されるので、お買い求めはお早目に。通信販売もやってるぞ。詳しくは、エニックスプロダクツ03（369）8982までお問い合わせを。



はぐれメタルマグカップ
⬅"しあわせの靴"の中にいるはぐれメタルの絵柄。￥1350

ドラゴンマグカップ
➡ダンジョンの壁から飛び出すドラゴンが迫力。￥1350



スライムシャープペンシル・スライムボールペン・メタルスライムボールペン
ロト・メモリアル・ペンセット
⬅目がクリクリ動くスライムのノッカーがついているペン。各380円。
スライムペンとロトの剣定規のセット。1580円



ラーの鏡
➡真実の姿を映しだす神秘の鏡。机に立てたり壁に掛けて使おう。1500円

ぜったいドラクエ！

最近、ＤＱのタイトルをかえろという意見が多いようですが、私は反対ですね。だってゲームの制作者はもちろん、操作法まで、みーんな前回と同じでしょ？　かわるとしたら『ロト』と関係なくなるってことぐらいだし…。

これじゃタイトル変えたって「なんだ、ＤＱの続編じゃない」とか「最初からＤＱのタイトルにすればいいのに」とかいわれると思います。それなら正直にＤＱっていうタイトルでもいいじゃないですか。『ロトシリーズ』が終わったくらいで(ひどいいい方…)タイトル変えるなんて大げさだと思います。

No.0037　山形県・よーこちゃん

† いわれてみれば、確かにそう。でも『ＤＱ』が、だらだら続くのは…。

がんばれ格闘技場2

Vol.12で、まっく様が予想した「ひきつづいて格闘技場」について…。

Ⅲと同じものが、そのまま使われるわけがない。どうせ出すんだったら、少しばかり変わってた方がおもしろい。

そこで、ふたつ予想をしました。

ひとつは格闘技場専用のモンスターが登場！　そうでなければⅠ～Ⅲで出てきた懐かしのモンスターでもいい。

もうひとつは、まず格闘技場でモンスターを買う。そして他の人が持っているモンスターと戦わせる。その時、ホイミやスカラで自分のモンスターを強くすることも可能。勝つと格闘技場からゴールドがもらえ、引き続きできる。負けると、そこで終わり。また、モンスターを買わなければできない。もちろん強いモンスターほど値段も高い。でも肝心のゲームの方を忘れそう。

No.0038　東京都・くえすたー

† スライム買って、スクルトやバイキルトをかけまくる。うーん。やっぱりスライムじゃあ勝てないか。

格闘技場にかえて

私の趣味に走ってしまうんですが、Ⅳの格闘技場に変わるのは『ルーレット』（あとがけ）ではないかと思うんです（本式のねっ!!）。

なぜかというと、

①『ルーレット』は賭け幅が広い。
②ＦＣでも出来そうである。
③Ⅱの『福引所』(スロットマシーン)、Ⅲの『格闘技場』(倍率方式)のふたつに共通する部分がある。
④後賭けにより、コンピュータに〝だまされた!!〟と思いにくい。

ということです。こんな考えもいいでしょ!!

No.0039　愛知県・K・シャヒーナ

† こちらの都合で、会員番号1番をもらいそこねたシャヒーナくんでした。ごめん！

勇者カリン様へ

その1

〝ひとつの呪文がＬＶupする〟というのはどうかと思います。それは、ファイナルファンタジーⅡが一度失敗しているからです。ＬＶupには、経験値が必要。経験値には、使用回数が必要。使わない呪文をＬＶupさせるのは、はっきりいって退屈ですよね。それに、弱い敵にイオナズンやメラゾーマを使うのは無駄なＭＰを使うだけです。

以上が僕なりの意見です。これに対する意見をお待ちしています。（ＦＦⅡが失敗っつーのはまずいかなぁ？）

No.0040　東京都・花澤慎一郎

その2

勇者カリン様の考えは、半分良くて



◀No.0047　東京都・E



◀No.0048　京都府・岩崎ブル

半分悪いんです。そりゃ、メラなどはいいんですが、ヒャド系はどうなると思うんですか？　ヒャドからヒャダインまではいいんですが、マヒャドになると、モンスター全匹から1グループになってしまうではありませんか。火炎系を操る敵が数グループで現れたとき、ヒャダインを使いたくても使えないんです。

それと、効果がいい呪文はＭＰもよく消費するんです。そりゃ旅が進んでメラをつかう人はまずいないと思いますが、そこの所はよく考えてください。

No.0041　大阪府・井村須古男

† ＬＶupのせいで、ＭＰが足りなくなってルーラが唱えられなかったら悲しい。そのせいで死んだりしたら救いようがないよーな感じ。

提案します！

ドラクエⅢマスターズクラブ（単行本、480円）の9ページで堀井さんは「冒険の書をひとつにしちゃえば、もっと複雑なイベントを組める」といっていましたよね。

そこで僕は考えついた。ドラクエを、ターボファイル対応にすればいいのだ。そうすれば、ターボファイルを買えば買うほど〝冒険の書〟が増えることになるし、ドラクエⅤにも使えるので買って損にはならない。そして「おきのどくですが」はまずない。心配なら、2台に同じものを入れておけば良い。それに、友達のカセットで自分のキャラを活躍させることも可能。

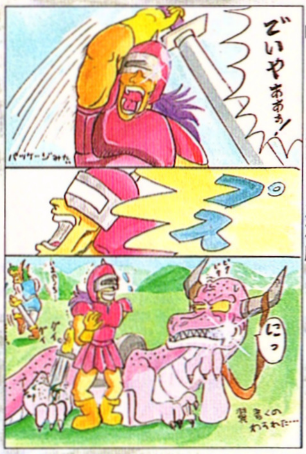
エニックスさん、ぜひターボファイルを採用してください。

No.0042　大阪府・繁森信也

† ターボファイルを買い込むなんてリッチじゃないとできないなぁ。お子様がかわいそうかもしれない。編集部の人間もかわいそう…。



◀No.0049　愛知県・たけだかずよ

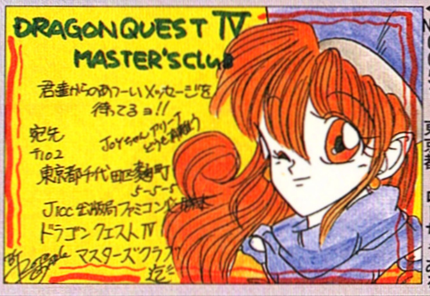

◀No.0050　三重県・勇武僧魔

おわび＆お知らせ！そして募集!!

まずは、ゴメンナサ～イ。早くも第1回の誌上ＲＰＧで、数字のふりマチガイをやらかしてしまいました。問題の個所は20番のハガキ。いき先の番号が上下入れかわってました。正確には、上が12へ下が17へ、となります。あと、22番のハガキの下が切れてます。〝逃げる→10へ〟というのを追加してください。

で、次はお知らせ。今号から誌上ＲＰＧを、1号おきに2ページで行うことにしました。やっぱり1ページじゃ少ないし、読んでからハガキを書いても、次の回に間に合うようにしたかったのだ。というわけで、誌上ＲＰＧの第2回は、次号で2ページにわたってお送りします。

そして最後にハガキの募集ね。友の会も、誌上ＲＰＧも、みんなのハガキだけがたよりです。ドシドシ送ってください。



◀No.0051　東京都・ロトちゃある

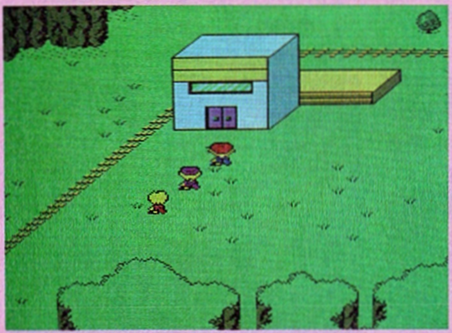
マザー・ザ・マジカル・ハイスクール

MOTHER

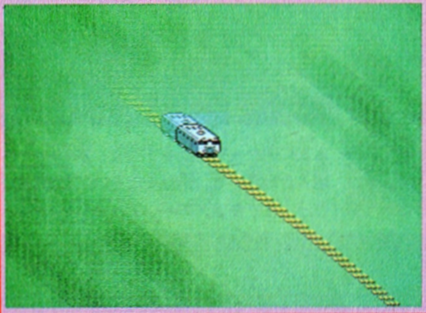
構成▶とみさわ　昭仁

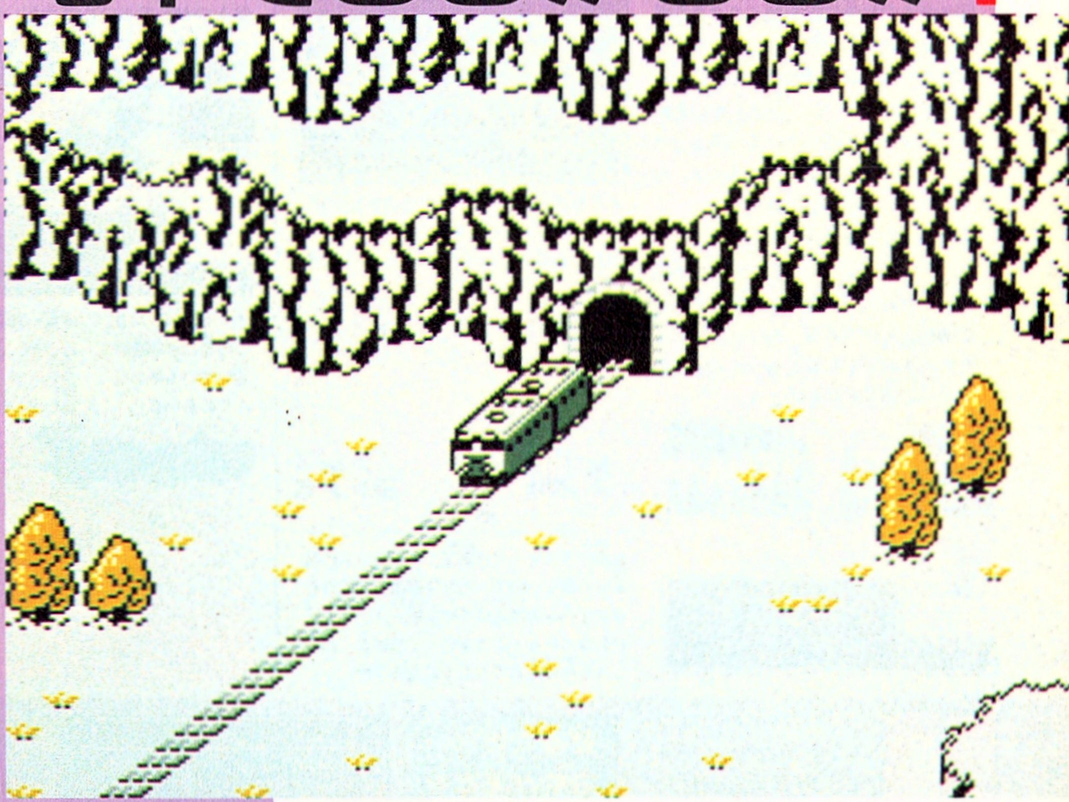
THE MAGICAL HIGH-SCHOOL VOL.1

電車でGO!!GO!!



▲苦労の末、ようやくサンタクロース駅にやってきた。パラダイスエキスプレスって名前は立派だけど、単線なので駅舎は小さい。流山線みたいなものだろう
▶長いトンネルを抜けると、そこは雪国！　スノーマンの町が近づいてきた証拠だ。グングン流れる雪景色には、ついウットリ見とれてしまう魅力があるね
▼ゲームの進行上、まるで必然性がなくてもなんとなく電車に乗りたくなる。こういう感情は重要だ。電車賃を稼ぐためだけに戦闘する人も出てくるはずだよ





とにかくシンプルに！　いつでも面白く！　オトナから子供まで誰もが気軽に楽しめるゲームを目指して作られた、期待のロールプレイングゲーム「MOTHER」。今回からは短期集中連載で、みんなが知りたい最新情報をあれこれ紹介していこう！
まずはイチバンの話題となっている、マジカント国の大公開。さらにテレポーテーションの超能力や、フライングマン族の秘密なども合わせて、発売直前大特集だっ!!

■任天堂■7月27日発売■6500円（税込み）
■バッテリーバックアップ、カセット

文明の利器を使って 快速移動スイスイ

たくさんの交通手段がゲームをより面白くさせてくれている『MOTHER』。なかでもイチバンにカッコよくて爽快なのが、電車に乗っての移動だろう。ゲームを始めてすぐに乗ることはできないけれど、前半であるイベントをクリアすればちゃんと乗れるようになっている。

今までにも何度か書いてきたように、電車路線は主要な町と町とを結んでいる。だから動物園や墓場などのポイントへ向かうときにはあまり役に立たないが、町単位で一気に移動したいときには、えらく便利な乗り物となるはずだ。

『MOTHER』　はフィールドがやたらと広いので、なんだかんだと歩きまくることになる。✚キーを押しっぱなしにしているのが辛くなることもあるだろう。そんなときは意味もなく電車に乗ったりして、気分転換するといいぞ！



ついにマジカント国が姿をみせた!!

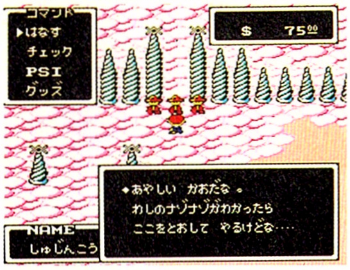
マジカント国とは こんな世界だった!!

不思議な事件を追いかけていくうちに、いつの間にか主人公がまぎれこんでしまうマジカント国。

ピンク色をした雲の上みたいなところにあるこの国では、僕たちの世界での常識なんか通用しない。建物はみんなネジくれてるし、住んでる人たちもおかしな人ばかりだ。初めて足を踏み入れたときには、君もきっと戸惑ってしまうことだろう。でも、マジカント国そのものは君に害を加えるような場所ではないので、安心してほしい。

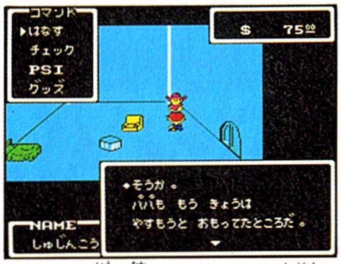
世界の基本的な構造としては、マジカント国のクイーン（女王）がいる城と、国民たちが住んでいる村のふたつに分けられる。君が出現するのは、ちょうど村の中心部あたりだ。

村のなかには巻き貝のような家がいくつも建っていて、いろんな情報を教えてくれる人や、体力を回復してくれる病院なんかもある。ちょっと変わったアイテムをくれる人もいたりするので、一軒残らず戸を叩こう。

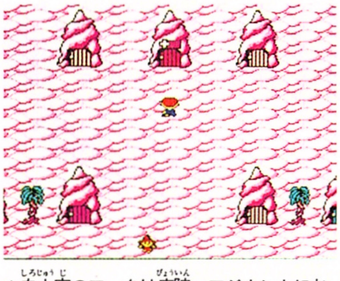




▲これはナンだろう？ セブンイレブンみたいな看板が掛かっているけど…。何かを売ってくれるお店かな？



▲どれかの家の中にいる“ものまね少年”は、パパの喋り方をマネしてセーブしてくれる。もちろんセーブはマネじゃなく本物



▲白十字のマークは病院。マジカントにお金は必要ないので、ただで回復してくれる

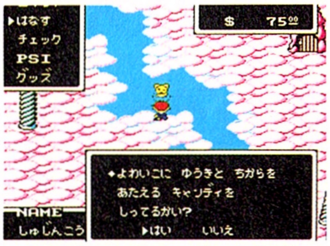
◀クイーンの城入口を守る番人。「ナゾナゾがわかったら…」とかいってるけど、どうしたら中に入れてくれるのだろうか

あちこちくまなく 歩き回ってみよう

マジカントの城と村はそれぞれ柵で囲まれているけど、柵があるということは当然その外にも土地があるのだ。

地上の世界に較べればどうってことない広さだし、複雑な地形をしているわけでもない。意外と重要なものがあったりするから、城や村のまわりも探険してみよう。

どうせ何度も来なければならない場所なんだから、早めにその世界の全体像をつかんでおいたほうがいい。後あとの展開が、グッと楽になるぞ。



▲ナゼか泳ぐネコ。この他にも地面を泳いでいるネコなんてのもいる



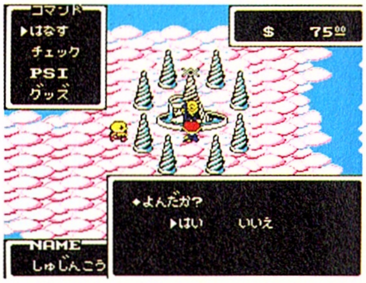
▼青い部分は渡れないが、ピンクの池らしきところは歩いていけるよ



▲マジカントの西の方には井戸の穴がたくさん開いている。どれかに入れるという噂を聞いたけど、どの井戸かしらん



▲ボロ袋を頭にかぶったヘンな人たち。城の中にもいるけど、クイーンの侍従なのかな。泉についての情報を教えてくれる



▲泉に向かって何かをすると、水の中から老人が出現する。悟りをひらいてるせいかけっこうアキラメの早いアッサリした性格

発売前に知っておきたい 2・3の事柄…

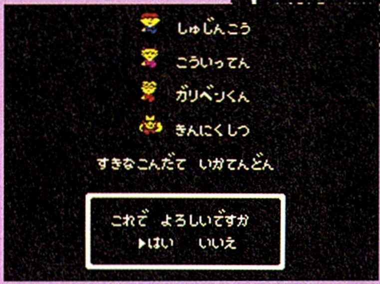
『MOTHER』ではプレイする前に知っておくと、ゲームの攻略がだいぶスムーズになったり、2倍楽しめたりするようなポイントがいくつかあるんだ。

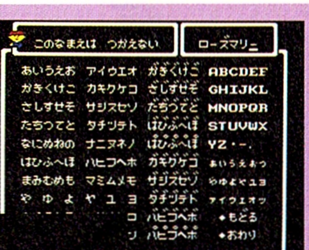
もちろん、知らなくたってゲームはできる。でも、知ってたほうがなんとなく得をする。

この下段のコーナーでは、そんなちょっとした情報をまとめて紹介してみよう。

登録できない 名前があるぞ

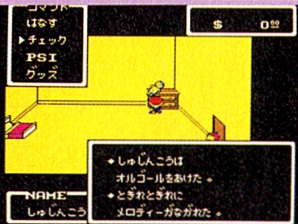
▼たいていどんな名前でもOK。ボクはこんなメンバーで冒険してみます



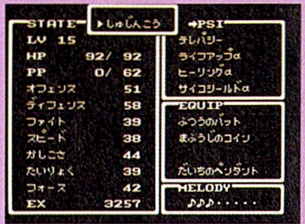


▲実はゲーム中に登場する人物の名前は、登録できないようになっているんだ。ローズマリーって誰？

メロディーを集めよう！



◀君がまず始めに覚えるメロディーは、オルゴールから流れてくる。なにか音楽と関係ありそうなモノを発見したら熱心にチェックするといいよ



▶Ⓑボタンでステイタス画面を呼び出すと、現在覚えているメロディの数がわかる。全部集めたら何が起こる!?

マジカント国だって敵が出現するぞ!!

冒険の途中でいきなり変な世界に飛ばされてしまって驚いただろうけど、君がたどり着いたマジカント国は、建物の色もBGMも国をとりまく雰囲気も、すべてがひたすら平和そうなところだった。

「いや〜、さっきまでの戦いの日々がウソのようだなぁ」なんて鼻唄気分で歩いていると、突然、戦闘が始まる。

そう、一見すると平和そうに見えるマジカントだけど、城や村を取り囲む柵の外では敵の怪物と遭遇することがあるのだ。柵で囲っているのは、実は外敵から身を守るためだったんだね。

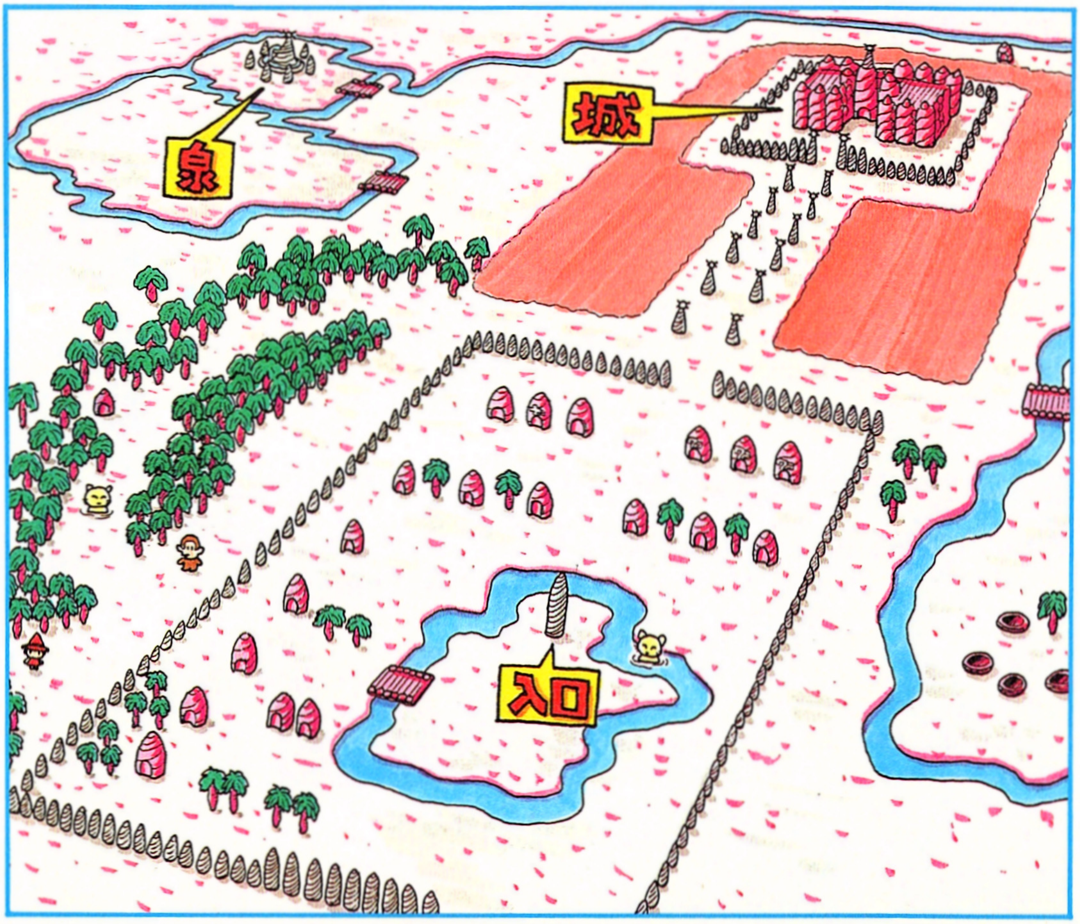
戦闘方法は今までとまったく同じでコマンド選択式バトルだ。ただ、唯一ちがっているのは、マジカントに出現する敵は、どれも今までに見たことも聞いたこともないような奴ばかりだということ。

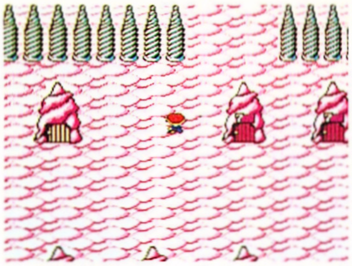
ペロペロキャンディのようにカラフルな殻を持ったでんでん虫。目ん玉の家族。腕組みをした緑色のクマのような奴。歩き出した木の根っこ…。

『MOTHER』に出てくる敵は、地球侵略を狙う宇宙人が操っているので、たいていは電気スタンドなどの日用品か動物、もしくはロボットだったはず。

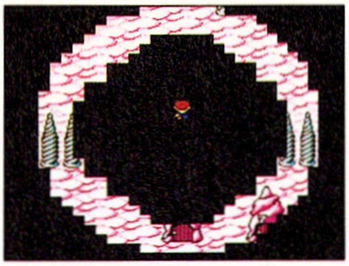
ということは、マジカントにいる敵は宇宙人が操っているのではなくて、この世界にだけ生息している特別な生物なのだろう。いかにも不思議の国らしい、おかしなモンスターたちだ。

攻撃方法もこれまでの敵とはちがって、ひとクセもふたクセもある戦い方をしてくるぞ。





▲村の中にいるうちは敵も出現しない。ところが、写真の右上に見える出口から一歩外へ足を踏み出してみると…



▲画面が暗転して、戦闘シーンの始まりだ。ま、この国では敵にやられてもすぐに復活できるけどね。でも命は大切にしましょう



▲あらわれたのは目玉の家族。意外とバラエティに富んだ攻撃をする。ところで、コイツラは眼球が乾燥したりしないのかなぁ

日記のなかには何が書いてある？



▲主人公が家の地下室で見つける、ひいお爺さんの日記。このアイテムは持っているだけじゃダメなんだ。グッズ▶日記▶つかう——で読むことができるぞ。中に書かれてる合言葉は、頭のスミに記憶しておこう。必ず役に立つはずだ

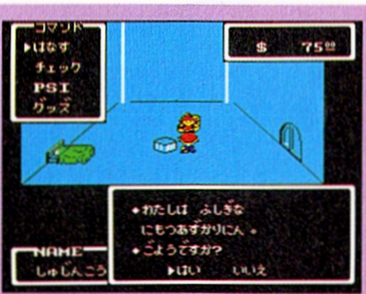
使わないものはミニーにあずけよう



▲戦闘に勝つと、まれに敵がアイテムを落としていくことがある。だけど主人公が物を持てるのは8個が限界！　持ち物が満タンだと、敵はアイテムを落とさなくなるぞ

▼いらないアイテム、すぐに使わないモノなどは、家に帰って妹のミニーに預けよう。なるべく身軽でいたほうがいい。人間、外で何を拾うかわからないしね





▲マジカント国にも不思議な荷物預かり人が住んでいる。遠い旅先で拾ったものは、ここへホイホイ預けてしまおう。どうしてかは知らないが妹のミニーともつながっているので、家に置いてある荷物をマジカント国まで取り寄せることもできるぞ。ふ〜む、この荷物預かり人は妹の分身者なのかな？

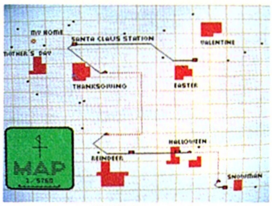
最後のPSIテレポーテーション

MOTHERで唯一のアクション・ゲーム!?

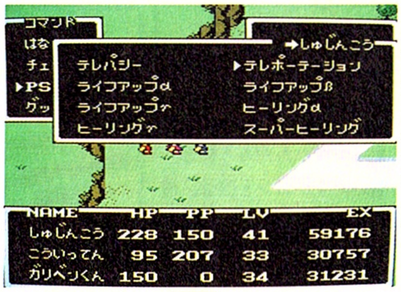
作者の糸井さん自ら「ロールプレイングゲームのなかに1ヵ所だけアクションを入れました」といっていた、瞬間移動の超能力がテレポーテーションだ。『ドラゴンクエストIII』のルーラの呪文のように行き先を決めて跳ぶのだけれど、こちらの場合は跳ぶという行為自体がゲーム性を持っている。

したがって当然テレポーテーションに失敗することもあったりするのだ。

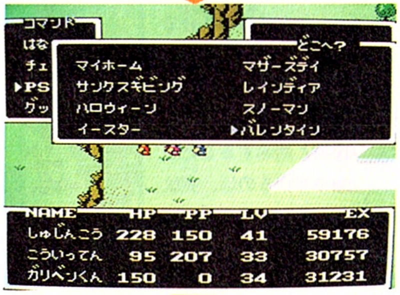
スピルバーグ大好きの糸井さんということで、ピンときた人もいるでしょう。そうです『バック・トゥ・ザ・フューチャー』のタイムスリップの応用ですね。ある一定の速度まで加速して、一気に跳ぶ。時間を空間に置き換えたというわけ。



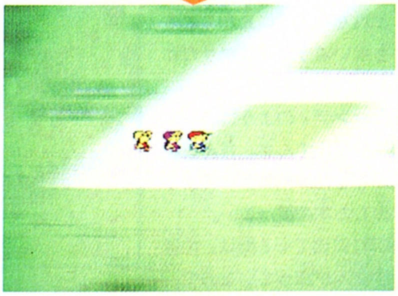
▲現在地はサンクスギビング。バレンタインまでは遠いけど、テレポーテーションすればアッという間に着いてしまうぜ!



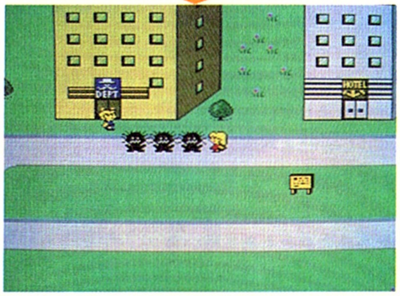
◀すっかり超能力も覚えまくって、いよいよテレポーテーションを試すときがきた。ワクワクするなァ…



◀自分が一度いった町ならば、自由に行き先を指定することができる。ただし、マジカント国はダメ



◀そ〜れ、スタート!! Ⓐボタンで実行すると、主人公たちは助走を始めて加速状態に突入する



◀跳躍に必要な速度に達する前に障害物へ当たると、ドガ〜ンという音とともに黒コゲになって跳躍失敗!

偉大なる犠牲精神の種族フライングマン戦士

マジカント国の北に、ポツンと一軒だけ建っている家がある。そこは、他の住民たちとはちがって鳥のような顔をした、フライングマンと呼ばれる種族の家だ。フライングマンというのは、主人公の少年を助けるためだけに生まれた種族なのだ。

彼らを連れた状態で敵と遭遇すると、なんと敵からの攻撃はすべてフライングマンが身代わりとなって受けてくれる。ある一定のダメージを受けると死んでしまうけれど、また家にいって残りの者に話しかければ、ためらうことなく後についてきてしまう。

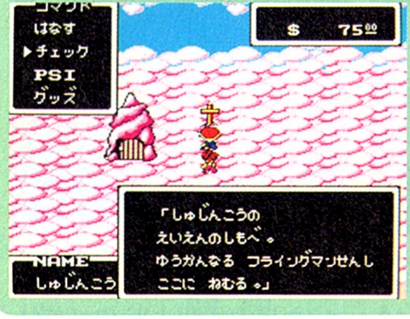
彼らは"死"が怖くないのだろうか? この物語のなかでも、特に涙を誘う場面である。



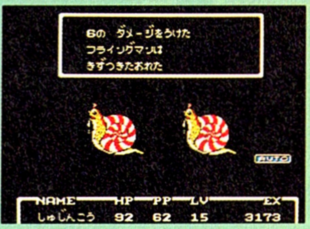
◀"力になる"って、いったいどうやって力になってくれるのだろうか…?



▶あらら!? フライングマンが自分の後をくっついてくるぞ。なんとなくコソバイイね



◀尊い犠牲となった彼は、弟たちが手厚く葬って墓を立ててくれた。墓が次つぎ立つのは、あまりに悲しい



◀敵の攻撃ダメージを一手に引き受けてくれる。ううう、キミって奴は…(涙)

マジカント怪物図鑑

このゲームに登場するモンスターは約100匹! 今回はその中から、マジカント国に出現するものを選んで紹介しよう。ホントはこのほかにも、まだまだ変なのがイッパイいるけどね。

マジカスネイル



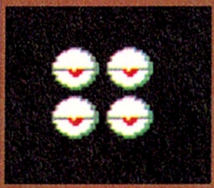
◀スネイルとは、でんでん虫のこと。マジカント国だけに生息する、不思議な生物なのだ。やや固いよ

ベアル



◀ベアルというぐらいだから、クマの突然変異かな? すぐ仲間を呼ぼうとするが、ほとんどきてくれたためしがない

ビュンビューン



◀睡眠不足の4つの目。ニジリニジリと近寄ってくる、キモチワルイ奴だ。こいつもビューン一族の仲間だろう

ミラコ



◀こいつはいったい何者だろうか!? ニクめない顔をしてるけど、サンダーのPSIを使って襲ってくるぞ

おまけビューン



◀ビューン一族のハズレ者。おもちゃの"鼻メガネ"みたいな、おかしな形をした奴だけどあまり強くはない

ウッドー



◀削り出す前のピノキオみたいな、長い鼻が印象的な木のデク人形。一気に倒さないと、種をまいて仲間を増やすぞ

だいウッドー



◀ウッドーの親分で、攻撃力もけっこう強い。倒されるときに自分から燃えあがって、とばっちりをくうので注意



最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー



カセット／コナミ／8月4日発売／¥6500（税抜き）

COSMIC WARS

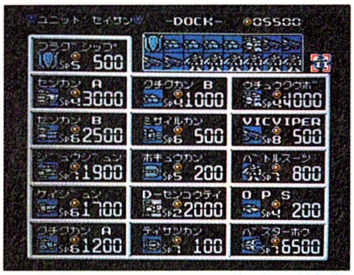
コズミックウォーズ

アクション・シューティングに定評のあるコナミから、シミュレーションゲームが初登場。コナミ十八番のグラディウスシリーズをモチーフにしたSFシミュレーション。おなじみのキャラが多数登場するぞっ!!

文／大堀康祐

本格的SFシミュレーション

グラディウスのキャラを使っているので、その人気に便乗したと思われがちなこのゲーム、シミュレーションとしての完成度を見ても、非常に高いものになっている。ファミコンのシミュレーションってコンピュータの思考時間が長いとか、使えるユニット数が少ないとかで、パソコンのそれと比べると、どうしても安っぽいものになりがちなんだけど、このゲーム、そういう面ではパソコンに匹敵するくらいのでき。ゲームの設定も、難易度やら表示速度まで細かく指定できるので、初心者から上級者まで楽しく遊べるようになっているんだ。シナリオマップも全部で8つあるので、気長に遊ぶことができるんだ。



▲生産できうるユニットは全16種。人類側とバクテリアン側があるので計32種類ある



▲ゲームの仕様も細かく設定できる。コンピュータの難易度は2段階。観戦もできる

グラディウスの世界をあますところなく表現

グラディウスは局地戦にすぎなかった

宇宙歴639年、開発中のケンタウルス星系、恒星ヨセインの惑星に巨大隕石が衝突、音信不通となる。640年、多くの無人探査機が各星系から派遣された。645年、唯一帰還した無人探査機のデータから、惑星は未知の生命体から攻撃を受けていたことが判明、宇宙歴649年、各星系はその未知の生命体から直接攻撃を受けるようになる…。

そして、グラディウスの世界を舞台に、人類とバクテリアンの新たな戦いが始まった。





▲敵・バクテリアンの司令官はヴェノムばりのやつらばかり…

◀宿敵ビッグコアも登場、今回は子分格のリトルコアも新規参入



▲グラディウスシリーズのメカが多数登場。ビックバイパーももちろん登場

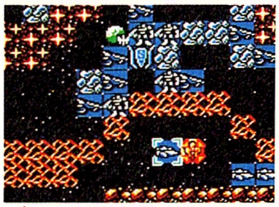
宇宙歴

元年
人類初の恒星国家誕生
106年
トライアングル星系国家誕生
230年
ダイヤモンド星系国家誕生
382年
カシオペア星系国家誕生
418年
うさぎ星系国家誕生
532年
オリオン星系国家誕生
604年
アンドロメダ星系国家誕生

宇宙歴650年
ここに壮絶な戦いが始まった!!

恒星系内の敵母星を占領するのが目的

ゲームの目的は、敵主星を占領し、その恒星系を制圧すること。8つあるシナリオにはおのおの人類側、バクテリアン側が制圧している恒星系がそれぞれ1つずつあり、対峙した形となっている。プレイヤーであるキミは、人類側、もしくはバクテリアン側の総司令官となり、16種類あるユニットを効果的に生産・配置し、指揮をとらなければならない。中立惑星系を制圧して勢力を拡大し、最終的に敵恒星系の主星を占領することがそのシナリオでの勝利条件になるんだ。

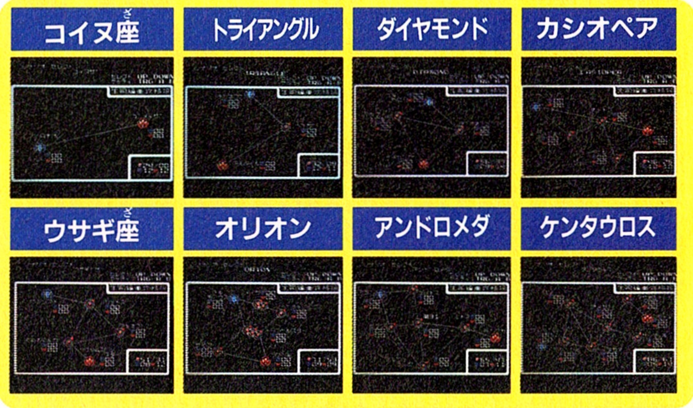


◀赤く敵軍のエンブレムが入っているのが敵主星

勝ち!!

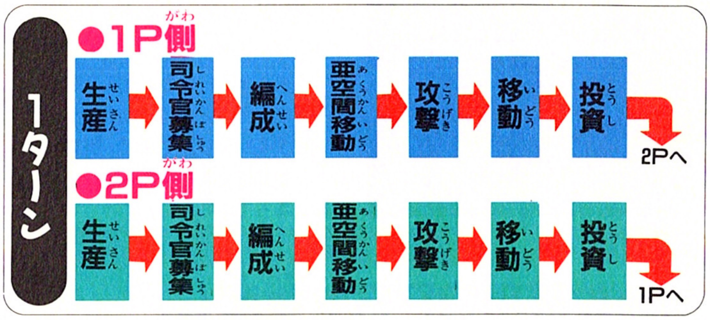


▶揚陸艦で主星生産値を0にすると勝ち



戦闘はフェイズ方式を導入

コズミックウォーズの戦闘モードは、新方式のフェイズ制にのっとって行われる。フェイズ制とは、従来のシミュレーションの戦闘モードでよく使われるターン制（1P・2Pの攻撃を交互に行う方法）を細分化したシステム。ターンを7つのフェイズというパートに分け、それぞれのフェイズを順に進める方法なんだ。1つのターンは“生産”“司令官募集”“編成”“亜空間移動”“攻撃”“移動”“投資”の7フェイズで構成され、それぞれを順に進める。7つのフェイズを終えた時点で、2P側のターンとなり、同様の7つのフェイズを終了して1Pへと再度戻るわけ。フェイズ制を導入したことにより、命令を分割、順を追って管理、把握できるので、初心者でも本格的な、複数のコマンドを使用するシミュレーションゲームが楽しめるようになっているんだ。



1P側ターン

1ターンは、生産・司令官募集・編成・亜空間移動・攻撃・移動・投資の7つのフェイズで構成されている。それぞれ7つのフェイズを順にコマンド入力をしながら進めていくんだけど、この時注意したいのが、一旦次のフェイズへ移ったら前のフェイズへは、セーブをしていない限り戻れないということ。次のフェイズへコマンドを送る時には、やりのこしたコマンドがないかどうかを確かめてから行うようにしよう。もしくは小まめにセーブするのが賢い方法だね。

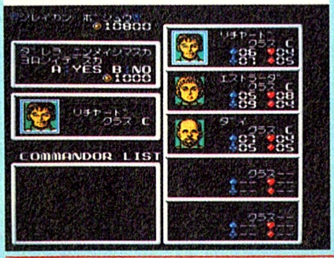

人類側ターン

生産



戦闘に必要な戦艦、攻撃機など、すべてのユニットの生産を行う。資金内であれば、どのユニットでも生産できるんだ。1ユニットは10機の個体からできていて、1ターンで最大16ユニットまで生産可能。ただし、生産したユニットは同ターンではすぐには使うことはできないんだ。使用できる次のターンの戦局を考慮し、1手先のユニット作りを心がけるってこと。

司令官募集



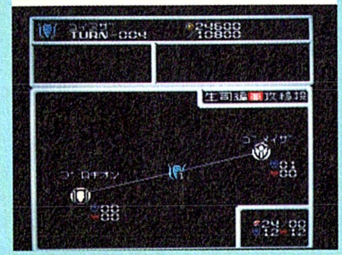
艦隊の旗艦に乗る司令官の募集を行う。ユニットを使うには艦隊を組まなければならないけど、その艦隊を率いるのが司令官。司令官の強さ、知能etc.のレベルにより、率いる艦隊の攻撃力などが上下する。司令官のレベルはSSからGまでの10段階あって、以後の戦闘に大きな影響を与えるので、司令官選びは、くれぐれも慎重に行ってほしい。

編成



艦隊の編成を行うフェイズだ。生産したユニットと、募集した司令官とを前線へ送り出すためのもので、1ターンで最大8編隊を組むことが可能。ユニットは同ターン内で生産したものは使うことはできないけど、司令官は同ターン内で募集した者を使うことが可能。編成した艦隊は、主星の恒星マップ内へ順次配置する形になるんだ。

亜空間移動



艦隊の恒星系から恒星系への移動（ワープ）を行うフェイズだ。敵のいない恒星系間内でのみ可能。恒星系と恒星系を結ぶワープラインにそって、1艦隊をワープ移動させることができる。また同恒星系内に自軍が2編隊以上いる時、編隊の合流を行うことができる。ゲームを効率よく進めていくには、このワープと合流を多用し、中立惑星をいち早く占領することにあるんだ。

攻撃



ユニット単位での、恒星系内での移動及び、敵艦隊との戦闘を行うフェイズ。自軍と敵軍が接している恒星系内でのみ可能。このフェイズだけは、自分のターンであっても、敵側の参加する進行となるんだ。1P・2P共に交互に3回ずつプレイし、勝敗を決する。戦闘途中であっても、それぞれのプレイヤーが3回プレイした時点でフェイズ終了となる。

移動



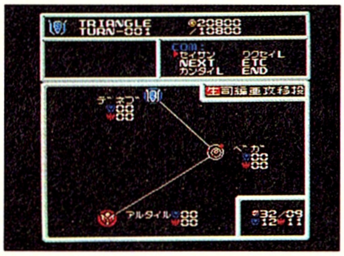
攻撃フェイズで戦闘をしなかった恒星系、つまり自軍の艦隊だけがいる恒星系でのみ行われる、ユニット単位での恒星系内での移動・及び惑星の占領などを行うフェイズ。自分の艦隊のみ、恒星系内で攻撃フェイズよろしくユニット単位で移動、惑星攻撃などを行い、これを3回（3ムーブ）行うんだ。序盤戦はこのフェイズで、中立惑星占領につとめるのが得策!!

投資



新しく占領した惑星や、敵軍の掃攪艦による攻撃で産業値の下がった惑星にお金を投資し、惑星の産業値と耐久力を上げるフェイズ。1ターン内では、1つの惑星に対し、1回の投資しか行うことができない。1回の投資額はどの惑星も均一で500、1回の投資で上がる産業値、耐久力はそれぞれ100、1ゲージだ。先のターンのことを考慮し、効果的に投資しよう。

実践攻略編 ——シナリオ2



基本的なゲームの展開は理解してもらったと思うので、シナリオ2＝トライアングルを例に、実際にゲームを進めてみましょう。このように自軍と敵主星のある恒星系の間に中立の恒星系が存在するシナリオでは、いかに敵より早く中立惑星を占領するかが、勝敗の鍵となっているんだ。

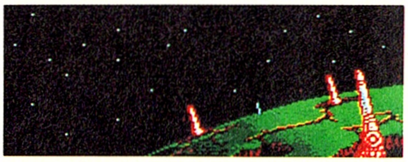




中立惑星の防衛システムも、色により攻撃方法、攻撃力が異なるんだ。赤い惑星は人工衛星からのレーザー砲攻撃、攻撃力は中ぐらいだ。



緑の惑星は、惑星表面にある巨大レーザー砲によるレーザー攻撃。赤い惑星と比べて攻撃力はやや高い。他に青い惑星のレーザー攻撃もある。



STEP.1

対地攻撃用OPSを生産し、中立惑星を占領せよ!!

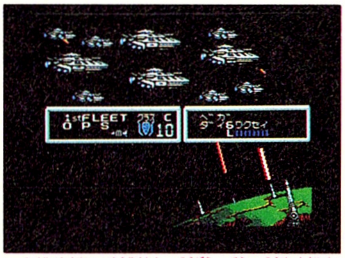
中間に位置する中立惑星群をいち早く占領するために、まず揚陸艦OPSを生産、次ターンですかさず出撃、敵の恒星進入前にいち早く惑星を占領しよう。1ターンめは通常より多くインカムが入ってくる。後々のことを考え、余裕のある時に高価な武器を前もって生産しておくのもひとつの手だ。



▲まずはフラグシップと揚陸艦OPSを生産しよう



▲次ターンですかさず艦隊を編成、出撃



▲中立惑星を揚陸艦で攻撃、敵の恒星進入前にひとつでも多くの惑星を占領しよう!!



▲中立恒星系へワープ。扇状に広がり惑星占領へ…

STEP.2

攻撃ユニットを生産し、敵占領部隊を攻撃せよ

敵軍も生産値を上げるため、中立惑星を占領しに来るので、自軍の占領部隊の護衛と敵占領部隊の壊滅を目的とした戦闘機・ミサイル艦・バトルスーツを中心とした攻撃部隊を編成しよう。攻撃部隊のユニット生産はOPS発進と同ターンに行うのが望ましい。



▲敵軍に惑星を占領されてしまったら…



▲敵の攻撃ターンの前にすかさずとり戻しちゃえ!!



▲汎用性に富む戦闘機中心の部隊編成が有利だ…



▲恒星系へついたら、すかさず敵揚陸艦を捕捉、攻撃しよう

中立恒星系へ攻撃部隊をワープさせたら、すかさず敵揚陸艦を捕捉し、攻撃しよう。敵の生産値を上げないようにするのが攻略の基礎。仮に惑星を占領されても、敵の生産ターンが来る前に逆にうばいかえせば、直前でインカムの増えるのを阻止できるんだ。

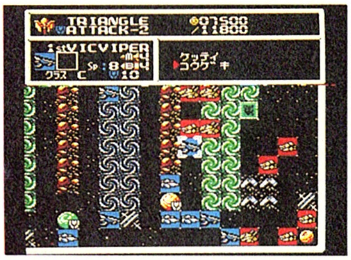
人類側 / バクテリアン	NAME	INFORM
人類側	フラグシップ	艦隊の旗艦。艦隊を組むには1ユニットを必要とする。司令官が乗っている艦隊の要のユニット、フラグシップやバクテリアンがやられてしまうと、他にユニットがあっても、無条件でその艦隊は全滅となってしまうので注意。　移動力5・コスト500
バクテリアン	バクテリアン	
人類側	戦艦A	対戦艦攻撃力の高いレーザー砲と、射程距離3～5のミサイルをそれぞれ4発ずつ搭載。移動力は4と他のユニットと比べて劣るものの、間接攻撃のミサイルの破壊力は絶大。細胞や惑星でいりくんだ地形では、特に効果を発揮する。移動力4・コスト3000
バクテリアン	ビッグ コア	
人類側	戦艦B	戦艦A、ビッグ コアと比べて、射程が2～3と短いものの、移動力が6と高いので、その分充分フォローできる。細胞や彗星などでこまかく区切られた恒星での戦闘では、その足回りと、間接攻撃が効果を発揮する。　移動力6・コスト2500
バクテリアン	リトル コア	
人類側	重巡洋艦	対戦艦攻撃力が高い。直接攻撃しかできないものの、高い攻撃力と、移動力は魅力的である。ミサイルとビームをそれぞれ4発ずつ装備、ビームでの攻撃は、バトルスーツ・戦闘機に対しての攻撃に非常に適している。　移動力7・コスト1900
バクテリアン	重巡洋艦	

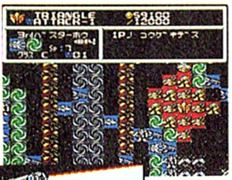
人類側 / バクテリアン	NAME	INFORM
人類側	軽巡洋艦	重巡洋艦の7割程の性能。艦の中では重巡洋艦に次ぐ機動力を持つので、重巡洋艦と共に、敵機動部隊及び敵惑星占領部隊攻撃の要となる。特に後者のバトルスーツ・OPS攻略には、高い効果を発揮する。　移動力6・コスト1700
バクテリアン	軽巡洋艦	
人類側	駆逐艦A	D－次元潜行艇に対抗しうる唯一の武器。爆雷を装備する艦。名前どおり、ビームでの攻撃は、対戦艦攻撃で、高い効果を発揮する。敵が潜行艇を生産したら、同ターンでこのユニットを同数作るのが得策!!　移動力6・コスト1200
バクテリアン	駆逐艦A	
人類側	駆逐艦B	駆逐艦Aの7割程の能力を有する。Aと同じく、対次元潜行艇攻撃に高い攻撃力を持つ。爆雷の攻撃力はAと同等だが、移動力が4と格段に低いので、次元潜行艇以外の他のユニット攻撃は、あまり適さない。　移動力4・コスト1000
バクテリアン	駆逐艦B	
人類側	ミサイル艦	戦闘機同様、惑星占拠用の揚陸艦(APS、OPS)攻撃に高い効果を発揮する。戦闘機と比べると、移動力の面で劣るが、宇宙空母を必要としないので、その分、コスト面で優位である。揚陸艦のみの艦隊攻略にはこれで充分。　移動力6・コスト500
バクテリアン	ミサイル艦	

STEP.3

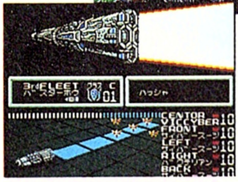
中立恒星系を制圧し敵恒星系へワープせよ!!

敵主惑星のある恒星系へワープするには、中間地点である中立惑星系を占領しなくてはならない。投資などで生産値を上げ、揚陸艦・戦闘機などを生産し、中立恒星系を制圧しよう。ワープホール付近にバスター砲をおけば、敵攻撃部隊をラクに殲滅できるぞ!!

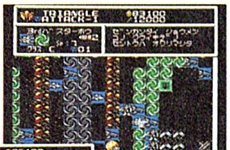




▶敵の援軍殲滅にはワープホール付近にバスター砲を



◀ワープアウト直後、敵編隊に向け惑星破壊砲を撃ち込もう



▶中立恒星系の敵を一掃し、恒星系を完全制圧すると…



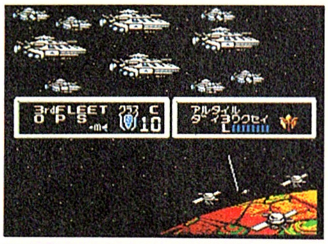
◀次のターンで敵主星恒星系へいっきにワープして進軍できる

STEP.4

揚陸艦OPSをしたがえ敵母星へ進め!!

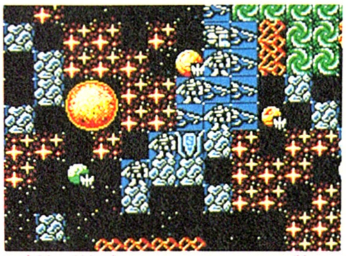
敵主星のある恒星系では、敵は任意の位置に編隊を出現させることができるので、やられてはこまる旗艦や主星攻撃用の揚陸艦を戦艦・戦闘機でくるみ、直接敵の攻撃をうけないようにしながら、そのままフォーメーションを維持し、敵主星へと進んで行くようにしよう。くれぐれも無理は禁物だ。

▼主星までたどりつく途中、惑星攻撃もおこたるなっ…





◀敵惑星を占領すれば、敵の生産値は一気に900下がるんだ



▲旗艦を戦闘機などでコーティング、敵の直接攻撃にさらされないようにしよう

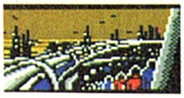
揚陸艦と旗艦のフォーメーションが敵主星から2ターンぐらいで到達しうる距離まで近づいたら、旗艦を安全な場所へ固定、揚陸艦とその護衛の戦闘機の編隊で、一気に敵主星を攻めに行こう。この旗艦のガード用にバスター砲などがあるとなお良い。

イベント

1P・2Pそれぞれのターンが始まる時に、ランダムでイベントが起こるんだ。金山発見・好況などの良いイベントか、不況・宇宙海賊・ノヴァ・疫病・反乱などの不幸なイベントのどちらかが起こり、ゲームの展開を大きく左右することもあるんだ。



◀宇宙海賊＝現時点でのお金の半分をうばわれてしまう

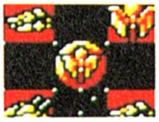


▶不況＝そのターンでの生産値が0になる。1番不幸なイベント

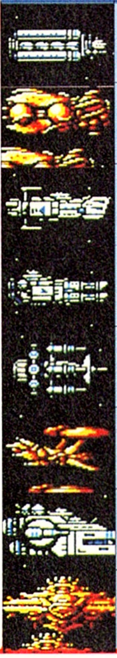


◀反乱＝おこった恒星系内全ての惑星の生産値が激減する

敵主星は他の惑星と比べ、防御力が高いので、揚陸艦3〜4機で周りをとり囲むようにし、一気に攻め落とそう。敵主星を占領するとそのシナリオは終り。長くきびしい戦いは、又ひとつ終りをつげたのだ。







人類側 / バクテリアン	NAME	INFORM
人類側 / バクテリアン	補給艦 / 補給艦	唯一、味方に弾薬を補給することのできるユニット。行動をしていない回り4つのユニットに対して、補給することができる。バスター砲などの、戦略要素の高い艦に同行させ、常に隣に位置させておくのが賢い方法。 移動力5・コスト200
人類側 / バクテリアン	D-潜行艇 / D-潜行艇	移動力は2と小さいが、通行不能のブロック以外は、どのブロックも移動力1で、1ブロック進むことができるので、長期化しそうな戦場に投入すると、良い結果が出る。駆逐艦以外の敵からは、ダメージを受けにくいのも魅力のひとつだ。 移動力2・コスト2000
人類側 / バクテリアン	偵察艦 / サイバーアイ	攻撃力は宇宙空母同等、皆無に等しい。コストが低く、移動力に富むことから、敵軍の進行を妨げる"進路防害用の捨て駒"的色合いが濃い。敵軍が自軍主惑星系に侵入してきた時、これを量産し、敵ユニットをとり囲むと、より効果的。 移動力7・コスト100
人類側 / バクテリアン	宇宙空母 / ゼロス	ビックバイパー・バトルスーツを他の恒星系へ運ぶのに必要な艦。空母を敵に攻撃され失った後、その艦隊を他の恒星系へワープさせると、搭載機は全て消滅してしまいます。敵主星へたどりつくまでは、旗艦同様、攻撃されないように注意。 移動力4・コスト4000



人類側 / バクテリアン	NAME	INFORM
人類側 / バクテリアン	ビックバイパー / ビックサイバー	敵占領部隊・敵攻撃部隊鎮圧に最も適したユニット。移動力が高く、揚陸艦攻撃は95と非常に高い効果を持つ。1機あたりのコストは安いのだが、4000もする宇宙空母を艦隊に1機必要とするので、1部隊に5機以上配備しないと、割高になってしまう。 移動力8・コスト500
人類側 / バクテリアン	バトルスーツ / サイバースーツ	敵攻撃部隊、とりわけ戦艦・巡洋艦攻撃に効果を発揮する。このユニットも宇宙空母を必要とするので、5機以上1部隊に配備させないと割高になってしまう。ビックバイパーとの混成部隊を作るのが、コスト的にも、攻撃力的にも賢い方法だ。 移動力7・コスト800
人類側 / バクテリアン	OPS / APS	唯一の対地攻撃ユニット、惑星占領用の揚陸艦。中立惑星占領用の部隊は、これを6機に、ビックバイパー・バトルスーツをそれぞれ4機ずつで編成するのが理想的。対空攻撃もできるが、攻撃力は宇宙空母に次ぎ、極少である。占領専用に使うのが得策。 移動力4・コスト200
人類側 / バクテリアン	バスター砲 / サイバー砲	惑星破壊砲。射程距離4、4を中心に上下左右、計5マス内の敵ユニットを一掃する。移動力が高いので、前線に配備するのが望ましい。発射と移動を同時に行えないので注意。1ユニット1機で編成、防御力が低く揚陸艦にも1撃でやられてしまう。 移動力7・コスト6500

カセット/コナミ/9月下旬発売/価格未定

TWIN BEE 3



ツインビー3 ポコポコ大魔王

ドンブリ島、シナモン博士といえば…そうあの人気ゲームツインビーだよね。そのツインビーシリーズ第3弾「ツインビー3ポコポコ大魔王」がついに登場だ。いつものコミカルな敵キャラ達に早く会ってみたいね。

文/AYU♥

えっ! グインビーが行方不明!?

ここは知る人ぞ知る〝ドンブリ島〟。スパイス大王率いる軍隊に占領されてしまったり、シナモン博士がUFOにさらわれてしまったりと、何かと騒がしい島なのです。

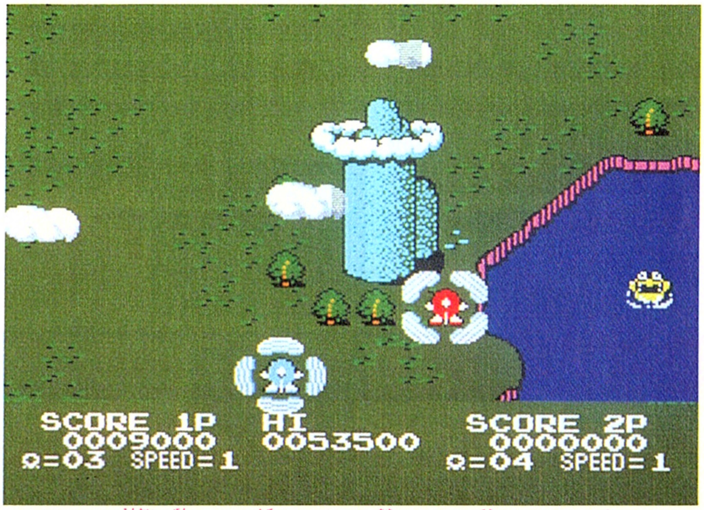
今回もまたこの島である事件が起こった。シナモン博士におつかいを頼まれたグインビーが行方不明になってしまったのだ! 残されたツインビーとウインビー兄弟は、グインビーを捜すための旅へと出かけた…。

っというストーリーの元で、このゲームは始まるんだ。もちろん目的はグインビーを捜し出す事。せまり来る敵をじゃかすかやっつける痛快シューティングゲームだ。

Ⅰ、Ⅱと共通する部分が多いから、かなり親しみも湧いてくるね。例えば、死んだプレイヤーの魂を取ると、取ったプレイヤーは死んだプレイヤーのパワーアップした状態を続けられる(Ⅱと同じ)とかね。

プレイヤー機は敵の弾が当たると片手ずつ取れ、3発当たるとアウト。ただし体当たりされると最低でも2発分のダメージを受けちゃうから注意ね。手が2本取れた場合は、Ⅰ、Ⅱ同様救急車が出て手を修理してくれる。ちょくちょく出てくるから取ろうね。

帰ってきたツインビーにご、御期待。



▲今回は全ステージ縦スクロールで進んでいく。敵がわんさかと出てくるぞ!

ゲーム設定が自由にできちゃうぞ

だれにでも楽しんでもらえるようにという親切設計だから、ゲーム設定が自由にできちゃうんだ。決められるのは、敵難易度設定、プレイヤー設定、面セレクトの3つ。スタート画面で設定とセレクトすれば、自分に合った無理のないゲームが楽しめちゃうよ。

難易度設定では、楽勝コース(Easy)と地獄を見るコース(Very Hard)が選べる。敵のスピード、出現数、出現パターンなどなどが変化するんだ。最初は慣れるためにも、簡単な方で練習してみるのもいいんじゃないかな。

プレイヤー設定では、プレイヤーの残機などが決められるよ。3～10機の間でこのくらいなら、と思う数に合わせられるんだ。へたっぴな子でも、初めての子でも安心して遊べるよね。

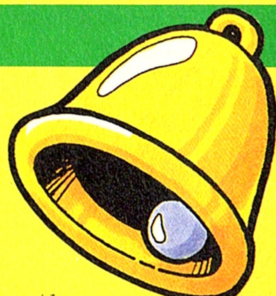
ラストは面セレクト。1～5まであるラウンドのうち、ファイナル以外の面が好きな順序でできるんだ。つまり何もしないと、1、2、3、4、ファイナルと進むんだけど、セレクトだと、1～4の順番を入れ替えてプレイできるって訳。苦手な面を先にクリアして、後は優々進む、なんて事が可能なんだ。

ファイナルを終了するとエンディングがあり再び設定したラウンド1に戻るよ。



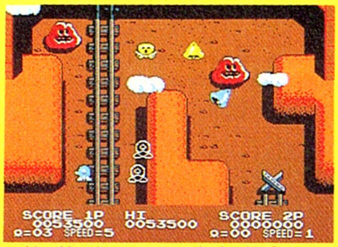
▲誰にでも楽しめるように、自分に合わせた設定ができるという親切設計。初心者だってらくちんプレイ

パワーアップ!!

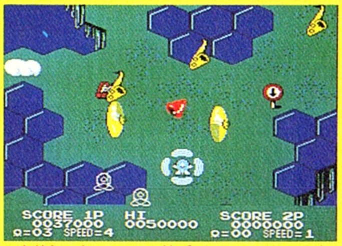


パワーアップといえば、毎度おなじみのあれ。雲を撃って、そこから飛び出したベル(ツインビーⅠと同じ)をキャッチするという方法なんだ。撃った回数によってベルの色が変わるんだけど、その色の違いが攻撃力に変化をつけていくから注意しよう。

まずは黄色。500点～10000点のボーナス得点がもらえる。青はスピードUP。全部で7段階も変化するんだけどあんまり速いと、かえって大変かもしれないね。通常弾がパワーアップするのは白いベルで、ノーマルだった弾がツインになるよ。赤はレーザー。そして赤/青のベルはなんと分身。青/白だとバリアーになるんだ。色イロなベルを取ってパワーアップしようね。



▲上の方に飛んでいる、黄色と青色のがベル。次々に色を変えてパワーアップね



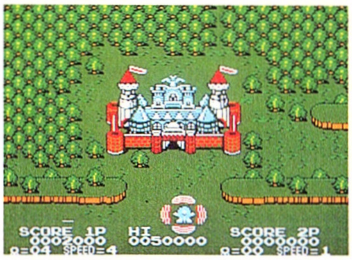
▲中央に浮いている赤色のベル。これを取るとノーマルの弾がレーザーになっちゃう

こんどのツインビーは5ステージ+1の計6ステージだい!!

てなわけで、全縦スクロール、5ステージ+エクストラステージの計6ステージという感じでステージ構成されてんだ。それぞれのステージごとに、色々な冒険が存分に楽しめちゃうよ。

ファンタジーワールドのキャッスル・ランドは緑の森林に囲まれたステージ。コメット、スノーマンなどの魔法使いが出るから注意しよう。トロピカルな雰囲気がグーのステージがワナナ・バニ園。水中から敵が現れて攻撃してくるぞ。そして、大きなシンバルが飛んでくるエアー・アイランド。突然結晶を伸ばして攻撃する伸びる結晶なんてものが出るよ。後は、下の方に線路が走るダンジョン、敵がトリックを使ってくる、ファイナルステージがある。

ちなみに、エクストラステージとはある一定のワープエリアから入る、ボーナスステージのことなんだ。



▲ステージ1のキャッスル・ランド。魔法使いが出てくるファンタジーワールドだ



▲ブルーが続くステージ2のワナナ・バニ園。うーんどっかで聞いたことのある名前だ



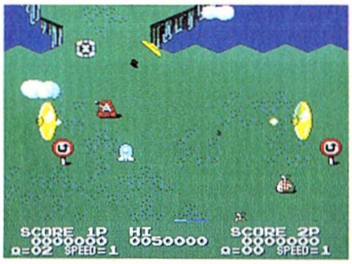
◀キャッスル・ランドのボスがこの怪獣だ。虫歯をなんとかするのかな



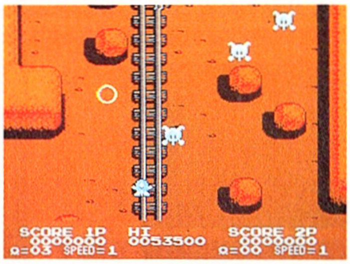
▶なんとも不思議なこの3人組がワナナバニのボス。歌を歌ってくれる?



◀エアー・アイランドのボス、クリスタル地蔵。なんかあいきょうあるよね



▲シンバルが飛んでくるのがステージ3のエアー・アイランド。伸びる結晶が出てくる



▲ステージ4はなんとダンジョン。ある瞬間、マイキャラ自体が見えなくなるんだ

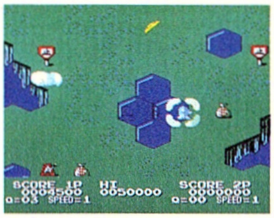


▲ブルーとグリーンのチェックがファイナルステージだ。どんな敵が出てくるか

とぉーっても役に立つアイテム達!!

空のパワーアップアイテムの他にも、とっても便利な地上アイテムがあるんだ。地上キャラ(敵)を倒すと手に入るんだけど、そのキャラはステージごとに色々。それらをちょっと紹介すると…1st=城塞型砲台、2st=ヒトデ型砲台、3st=メトロノーム型砲台、4st=トロッコ型砲台、そしてファイナルではモグラ型砲台って感じ。

地上キャラが変化したアイテムは右の通り。どんどん手に入れちゃおーね。



◀地上キャラ(敵)を撃つと、地上アイテムが取れる

リンゴ



◀ボーナス得点がもらえる。こまめに取ろう

パワーアップミルク



◀とってもありがたい1UPアイテムだぞ!

おかね



◀りんごと同じく、ボーナス得点がもらえる

スーパーキャンディ



◀前方3方向に弾が出るという強ーい味方だ

クエスティオン



◀敵全滅かはずれ(スカ)の2パターンがある

炎のマッチ



◀これを取ると雲から炎のベルが出る様になる

必殺!!炎のツインビー

"炎のマッチ"を取ると、雲から"炎のベル"を出す事ができるのは前述の通り。だけど、これにはまだまだ続きがあるの。な、なぁーんと、ベルを取ると一定時間無敵の"炎のツインビー"になれるんだ。ただし、最後には燃えつきて一機減っちゃうけどね。



▲地上キャラを撃って出てきた炎のマッチ。まずはこれを取ろう



▲マッチを取った後雲を撃つと、なんと炎のベルが出てくるのだ



▲ベルを取ると、ジャーン"炎のツインビー"の登場だ。GOGO!

WAZA!!

最後に、知ってるとお得な"技"を紹介しちゃうぞ。

まずは分身。1Pの時には2つ、2Pの時には2人の間に1つの分身がついてビシバシ攻撃できるよ。他にも2P時の合体技で、縦に合体するスーパーバリア、横に合体するワイドショットもあるんだ。

分身(1P)



▲赤/青のベルを取ると分身だ。2つのオプションをつけて攻撃

分身(2P)



▲2Pの場合、1Pと2Pの間にオプションが1つ付いちゃうぞ!

スーパーバリア



▲2P時、一瞬縦に合体するとバリアが周囲を回り敵キャラを一掃

ワイドショット



▲1P、2Pが同スピードの時、横合体で全部で4つ弾が出せるよ



ドラゴンニンジャ

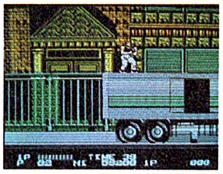
ケルナグールが洗練された拳法の世界ならドラゴンニンジャはバタ臭いアメリカンバイオレンスの色が強い。同じ格闘アクションでも設定によってこうも異なるんだから面白い。しかも同時期同メーカーからの発売とは。

文／CB"アクアビット"成沢

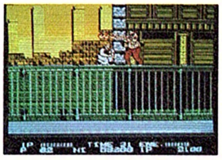
より特徴的な部分を掘り下げてみることにしよう! で、こうなったの

前々号で紹介したドラゴンニンジャの第2報をお届けする訳だが、考えてみると第1報の時に要点はほぼ押さえたんだよね。だもんで今回はちょっと毛色の変わったことをしてみようかと思う。それが右ページのグラフィック図解だ。

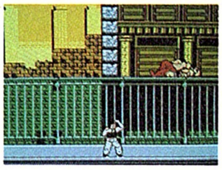
このゲームは格闘アクションゲームにありがちな横スクロール+ステージエンドのボスという構成になっている。次々に現れるザコを倒し、最後のボスを倒せばステージクリアとなる典型的なものだ。そういう中でキラリと光るのが背景のグラフィックと敵キャラの動き。どちらもなかなか良い。というワケでその2つに注目してみたのだ。



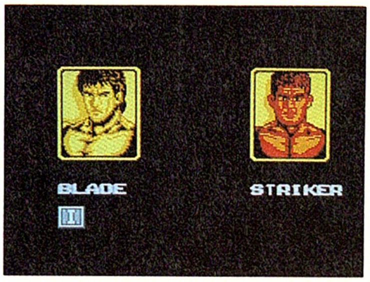
◀敵は次々に出てくる。油断しているとボロボロにされるぞ



◀で、ボスキャラとの戦い。敵の体力は右下に表示される

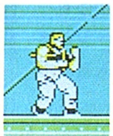


◀ボスを倒すと「ガッポー」と意味不明の雄叫びを上げる





ブレイド



ストライカー

	ブレイド	ストライカー		ブレイド	ストライカー
体力	10	7	後ろげり	1	2
パンチ	1	2	旋風脚	2	3
キック	1	2	気合いパンチ	3	3
足ばらい	1	2	ヌンチャク	2	2
ジャンプキック	2	3	ナイフ	2	2

このゲームではスタート時に2人いるマイキャラのうち、どちらか一方を選んで進んでいく。どちらがどう差があるのかは下を見てもらうとして、進み易さに大差はないようだ。どちらを選ぶ？

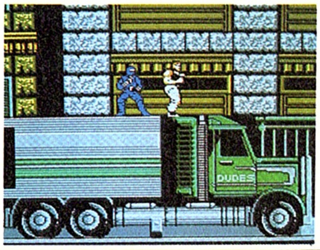
ブレイドとストライカーの差

外見上はほとんど変わりない2人だが、能力差の設定はある。ブレイドは体力重視型、ストライカーは攻撃力重視型なのだ。

特徴その1、敵キャラについて

実際にこんな奴らが街を走り回っていたらおかしくて笑いが止まらないに違いないと思う。アメリカと忍者。異様なまでにミスマッチでカンドーさえ感じるもんね。でもゲームはゲーム。当たり前のことだが敵なんだから叩きのめさなきゃ自分がやられてしまう。

ところでコイツら、さすがに忍者というだけあって、なかなかキビキビとした動きで襲ってくる。いいねえ。



◀こういう時は後ろげりを使え

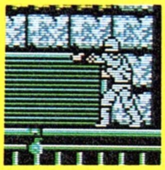
ブルー忍者 100PTS.

いわゆる何でもありのザコキャラだけど、パンチや体当たりのほかにジャンプキックやハイキックも放つ。意外と強い。



グレー忍者 200PTS.

突然現れたかと思うと手裏剣やまきびしをまいて逃げ去っていく。パンチ、キックで弾き返せるので当たらないように。



レッド忍者 400PTS.

基本的にはブルー忍者と同じ。でも倒すとアイテムを出すのだ。襲ってきたら丁重に倒してアイテムを頂こう。



ファイアー忍者 1000PTS.

距離が近づくと全身から炎を発し、体当たりをかましてくる。けっこう速いので倒すより逃げたほうがいいかも。



剣士 300PTS.

剣を持っているくせにやけに身軽なヤツ。高くジャンプして剣を突き立ててくるのだ。でもよけるのは簡単。ほかに片ひざついて剣を振り降ろしてくることもある。





小忍者 300PTS.

「小忍者」というのはなかなか持って回った言い廻しで苦労のアトが見えます。身軽な身体で逃げ回りながら爪を突き立ててくるのだ。しゃがんで攻撃しないと当たらない。





くの一 400PTS.

テケテケテケと走ってきていきなりけりをかましてくる姿はなかなか愛らしいものがあるけどそこはやはり女性。ブレイドのパンチ一発でやられてしまうのよね。





忍び犬 200PTS.

アメリカの忍び犬はやはり洋種なのね。近づくと体当たりや飛びつき攻撃をしてくる。ジャンプして逃げるのがベスト。



つらら岩 100PTS.

ステージ6の鍾乳洞だけに出現するたちの悪いつらら。近づくといきなり落ちてくるのだ。当たったらとても痛そー。

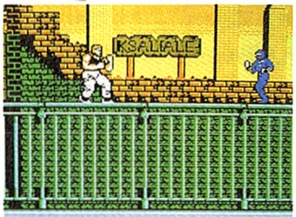


美しき背景に愛をこめて……
ドラゴンニンジャ ステージ別グラフィック図解

攻略法やマップの紹介など、この手のアクションゲームの記事を作る方法はいくつかある。しかし、ここではあえてそれをしない。やはりドラゴンニンジャでもっとも際立つもの、背景のグラフィックの特徴的な部分を紹介などしてしまおうかと思う。さて、いってみようか!!

STAGE・1 コンテナ倉庫

コンテナ倉庫、ったってトラックが1台あるだけ。しかも遠くに高層ビルが立ち並んでいるというなかなか味のある眺めだ。途中、看板が1枚立っているが、そこには「KSALIALE」と書いてある。判読不能で意味も不明。一体何なの？

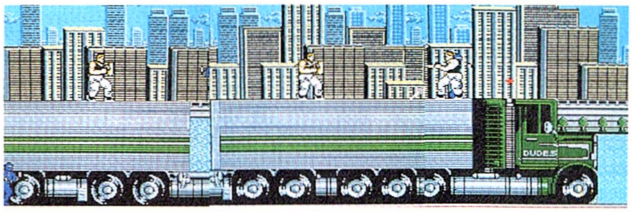


▲それにしてもなかなか情けない看板である。しかもボロボロ……。

STAGE・2 爆走コンボイ

爆走しているコンボイの上での戦闘だ。最近は日本でもよく見かけるようになった2両連結の巨大なトラックだ。メーカー名は「DUDES」。ステージ1のトラックもこのメーカーだった。ずいぶんとメジャーなメーカーのようだけど……。

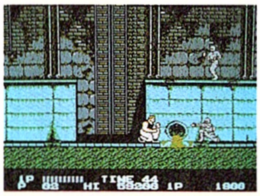
▼主人公は下に落ちるとダメージを受けるのに敵はへっちゃら。ちと不公平な気がする。でも落っこっちゃダメよ。気をつけて



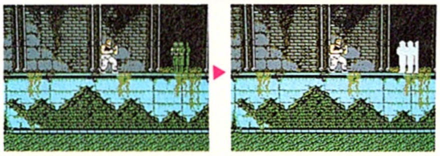
STAGE・3 地下水道

かつてニューヨークでペットとして飼っていたワニが逃げ出し、下水道に住みついて野性化したという信じられない事件が実際にあった。ゲーム内の下水道はワニは出ないがかわりに忍者が走り回っている。なんてこった。でも壁の感じや流れる下水の表現は秀逸だ。

ボス・ハンゾウの分身シーンもなかなかのよいイメージだ。



◀いかにも汚ならしい色の下水がいい味を出してるね



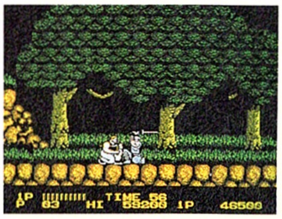
◀分身らしさをしっかり表現してる

STAGE・4 薄暗い森の中

石垣や木立ちの不気味さはうまく表現されている。でも、何か違うような気がする。で、考えてみると……。そう、この森は実に日本風なんだよね。石垣は城壁を連想させるし、茂みや木は富士山麓の青木が原の樹海みたいだし……。ま、不気味さの表現がいいからそれで良しとするか。



◀どこかの城壁みたい。アメリカにはないんじゃない

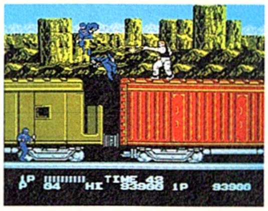


◀アメリカには似合わない暗い森。気色ワリー

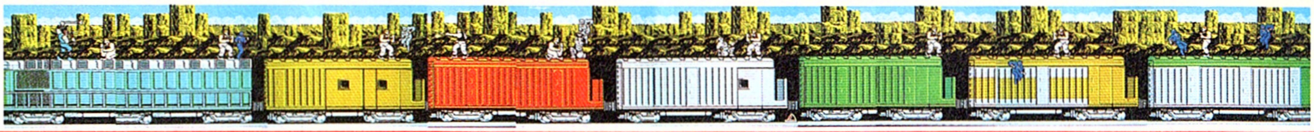
STAGE・5 グランドキャニオンの貨物列車

一転して舞台はアメリカナイズされる。グランドキャニオンとおぼしき所を走る貨物列車の上での戦闘だ。このステージを初めて見て思い出したのがデータイーストの業務用「ウエスタンエクスプレス」だ。列車強盗を退治するストーリーだけど、こんな風に貨車の上を進んでいくんだったなあ。マイナーなゲームだったから憶えている人は多くないと思うけど。

それにしてもこの列車は長い。ボスのところまで行きつくのはたいへんだ。



▶このステージ、ヌンチャクがあるとかなり楽だ



STAGE・6 鍾乳洞の中

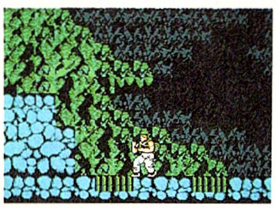
どうも薄暗いところへきちゃうと日本的な要素が多く出ちゃうみたいで、この鍾乳洞もけっこう日本風のような気がする。しかも竹ヤリの罠などという日本的陰湿なものまであったりして、奇妙な味を出しているよね。



◀つらら岩は見づらいので注意を払おう



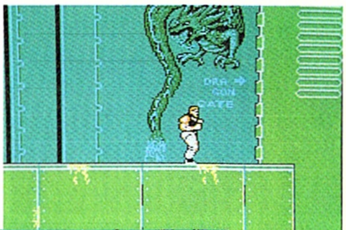
◀なんだか鍾乳洞というより巨大な洞窟みたい



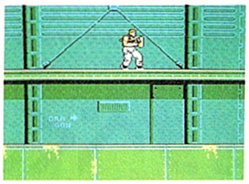
◀出た、竹やり！どこまでも忍者は日本風なの

STAGE・7 ドラゴンニンジャのアジト

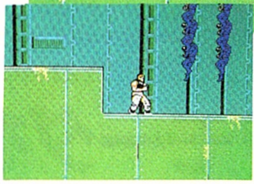
最後は典型的な基地風のアジト。ところどころにある「DRAGON→」や「GATE」の文字がいい味出している。そしてスゴイのが壁に描かれた龍！上海のクリア画面から抜け出してきたような龍がドンといるのが妙におかしい。やっぱり最後まで魅せてくれるね。



▲この絵があるのは一ヶ所だけ



◀左下に「DRAGON」の文字が見える



◀近づくとするする降りてくる



ウィロー

発売日が近づいてきたウィロー。で、今回は少し攻略法的な記事を構成してみた。読めば大まかな流れがわかってもらえるはずだし、またゲームを買った時に役立ててもらえるだろう。ドキドキしながら読んでほしい。

文／手塚一郎

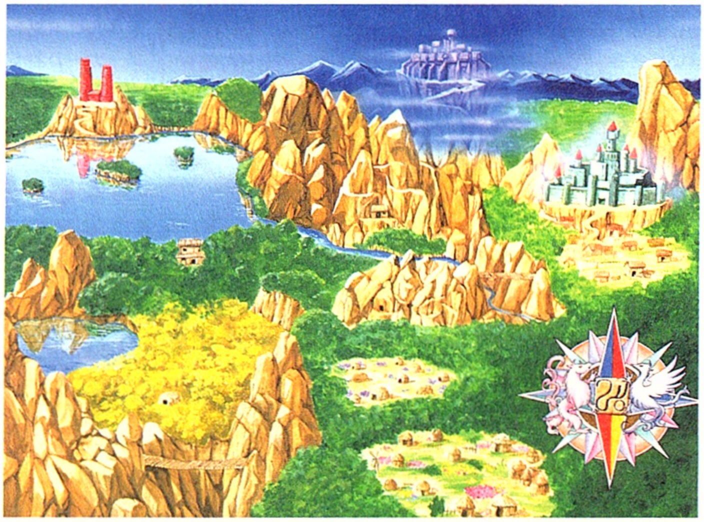
まずは、ゲーム展開のおさらい

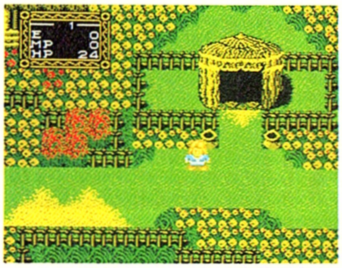
まずは、ウィローのゲーム展開を簡単に追ってみたいと思う。

ゲームは、主人公ウィローの故郷・ネルウィンの村からスタートする。ウィローは武器も魔法も持っていないので、まずは村をまわって情報収集しよう。この辺は、他のRPGと同じだ。いくつもある家へと入り、中にいる人と会話する。時にはアイテムをくれることもあるかもしれないぞ。

さて、村でのやるべきことを終えたなら、早速外へと進んでいこう。多くのRPGは村などがマップ上でシンボル化されており、そこへ行くと内部へ入れる——というパターンだったが、ウィローにおいては外と内との区別がない。つまり、村と外とが地続きになっているのだ。進んでいくと背景が少しずつ変わり、村から出ていく雰囲気を出してくれる。

続いて「戦闘」について。ウィローはアクションRPGで、剣と魔法を使って敵と戦うことになる。画面切り換えタイプのゲームのため、画面外へと移動すれば戦闘から脱出することが可能。もちろん、敵を全滅させれば戦闘は終了する。進んでいくと、やがて次の村が見えてくるだろう……。

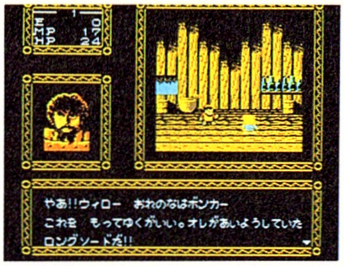




▲ここが、ゲームのスタート地点。村といえども外をうろつく人は少ないので家の中へと入っていき会話するようにしよう



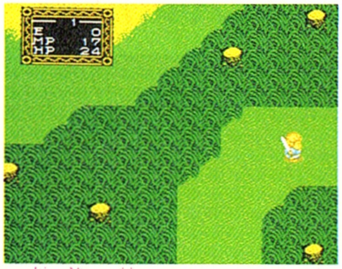
▲スタート地点のすぐ北(上)には、ウィローの家がある。中には妻のキアヤと子供がいるぞ。体力回復してくれるのだ



▲村一番の戦士ボンカーは、愛用の剣をウィローにくれた。重い剣なので使いこなすにはある程度の経験を積まなければダメ



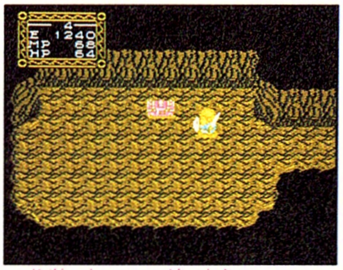
▲スタートボタンを押すとサブ画面を呼び出すことができる。パラメータの管理からアイテムの装備などはここで行う



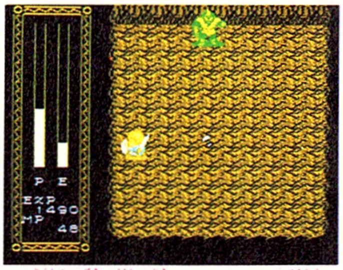
▲村を北へと進んでいくと、だんだん家がまばらになっていく。同時に音楽も変わった。そう、村から外に出たのである



▲戦闘は剣を中心にして行なわれる。剣は普通に振る他に、突きが使えるのだ。敵や状況によって使いわけるのがベストだろう



▲宝箱を見つけた。罠が仕掛けられていたり、実はモンスターだったり……なんてことはない。早速、開けてみよう。ワクワク



▲特殊な敵と戦う時のみこのような戦闘モードとなる。逃げることはできないので戦うしかない。焦らなければ難しくはない

バブモーダを倒すべく、いざ旅立たん！

勇者ウィローの冒険は、故郷ネルウィンの村から始まるのだ!

それでは、ゲームの展開に沿ってくわしく説明していこう。まずは、スタート地点であり、主人公ウィローの故郷でもある「ネルウィンの村」から。

ゲームは、村長のハイアルドウィンが昔から言い伝えられてきた予言によって、世界を守り、平和をもたらす勇者を選び終わった時から始まる。

今、世界は、邪悪な魔法使いバブモーダによって支配されようとしていた。神からの使者であったはずの彼女は、黒き魔法の力に魅せられてしまったのである。このバブモーダを倒し、世界に再び平和をもたらすことが、主人公であるウィローの使命なのだ。

さて、スタート地点はウィローの家の前。ここに入らなくてもゲームを進めることは可能だが、より楽しむにはいろいろな人との会話をした方がいい。

ウィローの家には、妻のキアヤと2人の子供がいる。キアヤはウィローのことを心配し、旅の途中で傷ついてしまったなら戻ってきてほしいと言う。つまり、これはRPGでいう「宿屋」みたいなものだと考えていいだろう。このゲームでは「お金」という概念がなく、こういった人々の献身的な行動により支えあっているのである。

ウィローの家のすぐ東(右)、村長のハイアルドウィンの家がある。ハイアルドウィンは、いうならばウィローの魔法の師。映画を観たことのある人ならピンとくるかもしれない。彼からは「魔法のドングリ」をもらえるのだ。これは原作と同じく、敵の動きを封じることのできる魔法。あまり使う機会がないのが悲しいところ。

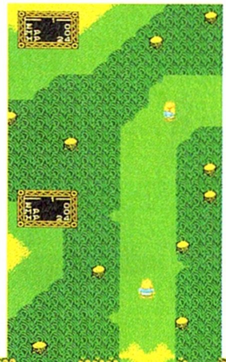
これで魔法は手に入ったけれど、それなら武器は? お金が存在しないわけだから買うことはできないね。そう、これも誰かからもらうのだ。

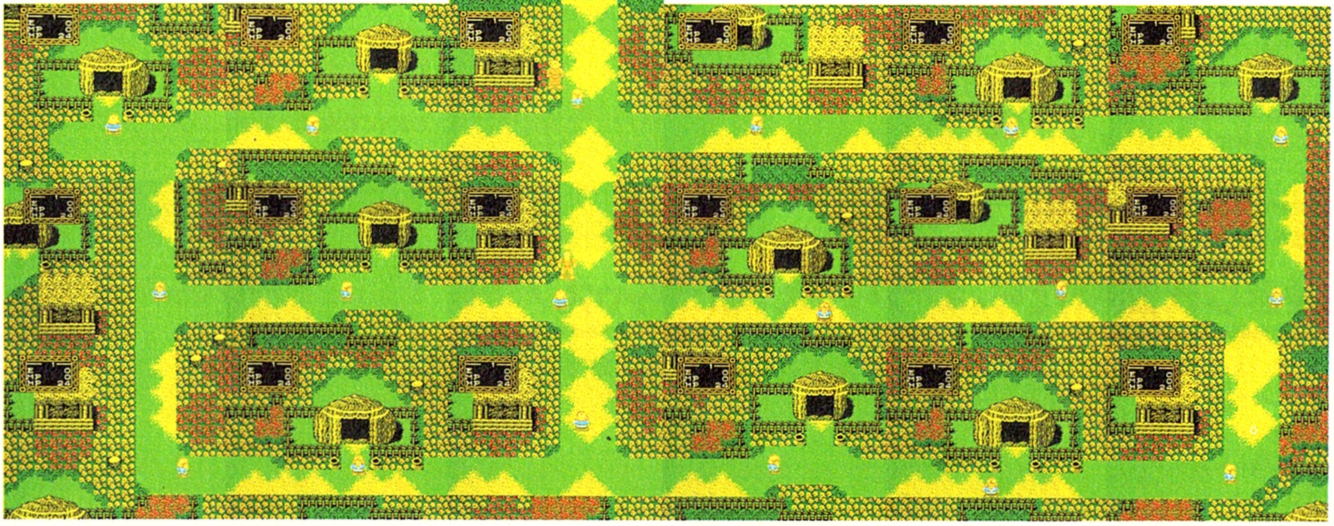
ネルウィンの村の北西。スタート地点からなら西(左)へ3画面、続いて北へ2画面分進んだところにある家。ここには、ネルウィン族で最強の戦士といわれるボンカーが住んでいる。

映画ではボンカーたちと共に冒険に旅立つのだが、ゲームはそのストーリーにかなりのアレンジが加わっており(オリジナルに近い)、ウィローは、たったひとりで旅に出なければいけなくなってしまった。

ボンカーは、愛用のロングソードをウィローに手渡す。これはかなり重いため、振るのが遅い。レベルアップしていくと少しずつ速くなっていくのだ。

さて、それでは村から出ようか。

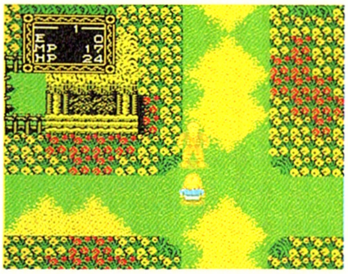


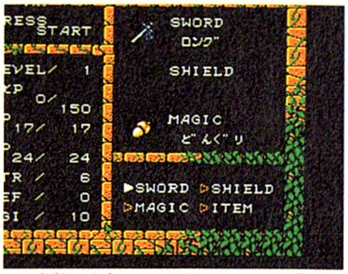


▼ここを道なりに進んでいけばデューの村へと辿り着くことができるであろう。分れ道は一ヶ所。北と東へ行けるけれど、北に行ってもメリットなし。東へ進むのが大人なのだ



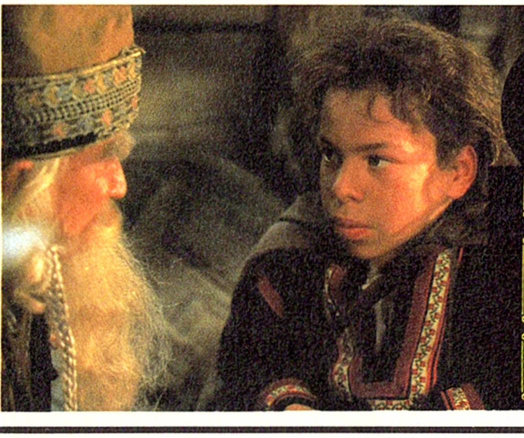
▲スタート地点に一番近いこともあって最初に入るのがここだろう。キアヤはウィローを心配し、体力を回復してくれる

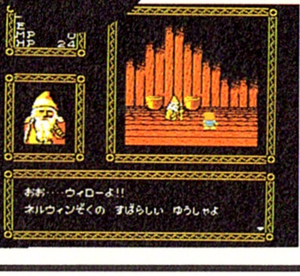




▲魔法や武器などを入手したらサブ画面を開いて装備することを忘れてはいけない。ついでに次のレベルへの経験値も確認せよ







▲ネルウィンの村には建物が9つある。解くことばかり考えずに、彼らとの会話を楽しもう。これがウィローを楽しむコツだ

◀偉大なる魔法使い・ハイアルドウィン。彼はウィローに「魔法のドングリ」を授けてくれる。魔法の師みたいなものだね

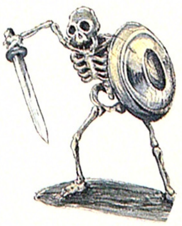
待ち受ける苦難の数々。デューの村への道のりは遠く険しい!

家がなくなり、咲いていた花も少なくなっていく。代わりに、草木が茂るさびしい道が続くのだ。

ネルウィンでの情報によると、北へと進めば「デューの村」へ行けるらしい。下のマップを見ればわかるとおり、ほとんど一本道といえるだろう。迷うことなく進んでいけるが、ここで注意が必要。それは、レベルを上げておかないと後で少し苦労しなければならないということ。

画面切り換えタイプであるこのゲーム、敵の出現パターンが2種類存在することに注目しよう。ひとつは、最初から画面上に敵が配置されているパターン。これは特に問題ない。が、残るもうひとつについては注意が必要。画面上に敵がいないと思って歩いていると、突然出現するのだ。うまく対処しないとダメージを受けてしまう。これを避けるには——うーん、やっぱり覚えるしかないんだろうね、敵の出現場所とかを……。まぁ、覚えやすいので苦痛にはならないけどさ。

デューの村に行くまでにやるべきことは、レベルアップ。最低でもレベル2にしておきたい。欲をいうならレベル3だ。レベルが3あれば、デューの村からの展開が非常にスムーズにいくからだ。いい稼ぎ場所を見つけよう。











◀ここを西(左)へ進めば、そこはもうデューの村。レベルは低くても2は欲しいところだね。とにかく、村へと入ろう。傷ついた体を休め、次なる戦いに挑むのだ!

◀敵のモンスターは最初から画面上に存在するわけではない。ウィローが移動すると、このように突然出現するのだ。こういった場所は覚えちゃえ

▶ネルウィンの村からの続き。ここで、もう一度装備の点険をしておこう。ロングソードは身につけたね。あまり使うことはないけれど、ドングリも忘れずに



おぞましき怪物たち。斬っちゃえ、斬っちゃえ!

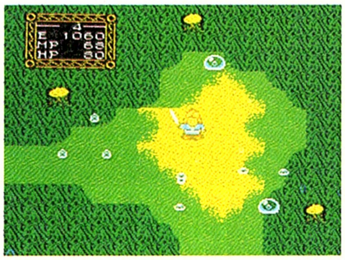
ここでは、ネルウィンからデューへの道のりで出現する敵モンスターについての説明をしよう。

出現モンスターは、3種族、4タイプだ。

映画の冒頭でも登場したデスドッグ。ゲームならではの登場モンスターとしてスカルとスライムが用意されている。スカルはガイコツの怪物。ウィローを狙ってくるので有利な場所をキープして剣を振りまわしていれば楽勝だ。スライムは文字どおりの怪物。動きが不規則なため、こちらから攻撃を仕掛けていく必要がある。また、斬ると分裂するタイプもいるので注意が必要。



▲スライムは、ウィローにおいてもやっぱりザコ。2回ほどサクサクと斬ればやっつけることができる。気をつけなければいけないのは動きが不規則な点。特に剣を振るのが遅いころはダメージを受けてしまうこともあるんだ。突きを多用するのが安全ね



▲やっぱりザコのスライムのバージョンアップ版が、この分裂スライム。耐久力は従来のスライムと同じだが、2回斬った後に分裂する。これが結構やっかいなのだ。分裂した小スライムがまた不規則に動くからたまらない。レベルが低いうちは逃げろ!

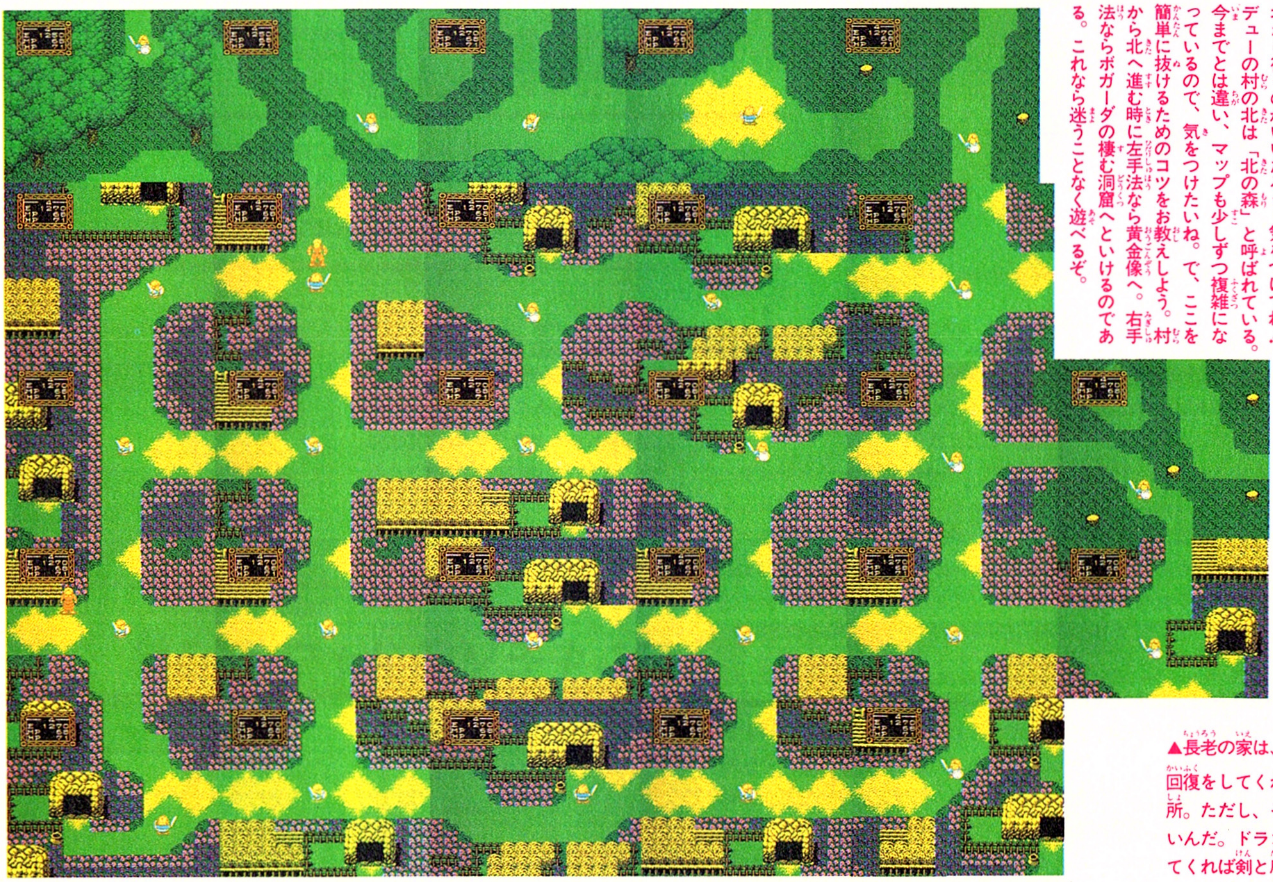


▲耐久力は他のモンスターよりも高いものの、ウィロー目指して接近するため戦いやすい。戦い方の基本は「突き」より「振り」だ。180度近くをカバーできるため、壁を背にして剣を振りまわしていれば楽勝。ただし、突然出現するので注意が必要なのだ



▲あまり出現しないデスドッグ。映画では恐ろしい存在だったけれど、ゲーム上では悲しいほど弱いから困ったもの。しばらく動かず、その後で突進してくる。しかし、動く前に倒されてしまうパターンが圧倒的に多いためプレイヤーの涙を誘うのだった

偽りの平和に潜む黒き影。ボガーダに支配されたデューを解放せよ！



◀やっとデューの村へと到着したね。建物は7つ。このマップを見ながら回っていこう。村から外に出る道は北と西へと2つ。まずは北から行くのがいいだろう。気をつけてね！デューの村の北は「北の森」と呼ばれている。今までとは違い、マップも少しずつ複雑になっているので、気をつけたいね。で、ここを簡単に抜けるためのコツをお教えしよう。村から北へ進む時に左手法なら黄金像へ。右手法ならボガーダの棲む洞窟へといけるのである。これなら迷うことなく遊べるぞ。

▲長老の家は、体力と魔力を回復をしてくれるおいしい場所。ただし、それだけじゃないんだ。ドラゴンの鱗を持ってくれば剣と盾とを……



▲デューの村の長老は、ネルウィンの村でいうキアヤのような役割を果たしてくれる。といっても長老が妻になるのではない。体力と魔力回復だ。でも、それだけじゃない



▲デューの村でまずやるべきは、ウッドシールドの入手だ。村の南西の家でもらえるので行ってみよう。もちろん、装備しないと役に立たない。忘れずに装備しようね



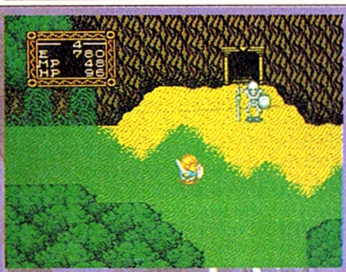
▲続いて村長の村へ。ここでは魔法のアイテム「ヒールメイス」がもらえる。効果はもちろん「体力回復」だ。ただし、ウッドシールドを持っていないともらえないよ

さて、ここがデューの村。雰囲気的にはネルウィンの村と大差ないが、話をしてみれば全然違うことに気がつくだろう。昔は豊かで平和な村だったらしいが、邪悪な魔法使いバブモーダによってその富も平和も奪われてしまったのであった。さらにバブモーダの手下のボガーダの支配下に置かれ、村人たちを苦しめているという。

うーむ、どうやらこれが最初にクリアすべきイベントのようだ。が、焦ってはいけない。まずは会話をくり返し、情報を集めなくてはダメ。

この村でもらえるアイテムは、ウッドシールドとヒールメイス。前者は文字どおりの防具。後者は、治療の呪文が使えるアイテムだ。これがあれば長旅もOK。ただし、ヒールメイスに関しては、ウッドシールドを入手してからじゃないともらえないので注意したいところだ。

ボガーダの棲む洞窟も、奴に会うために必要な黄金像も村の北にある。ならば、そちらへ進むしかないだろう。



▲デューの村の北。ガイコツ戦士の立ち塞がる洞窟がある。コイツと会話をしてみればわかるけど、どうやら黄金像を持っていないと通してくれないようだ。困った



◀ボガーダは斧をブーメランのように投げてくる

◀黄金像を手に入れ、洞窟を進むウィロー。現れたのは、デューの人々を苦めているボガーダだった……



カセット/新正工業・バンダイ/7月25日発売予定/¥5800(予定、税抜き)

EPICURE

美味しんぼ

最近、マンガの美味しんぼに影響されて食生活に変化が出てきている。ビールはモルツ系に代わり、ラーメンを食べれば分かりもしないのに麺の味にまで言及するようになった。ゲーム美味しんぼで生活が変わるかな!?

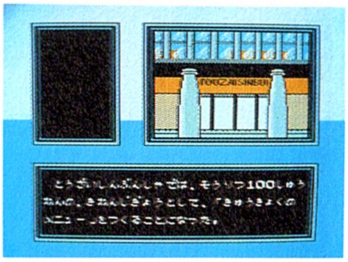
文/RYOII

「美味しんぼ」ってどんな味に仕上がっているの？

「美味しんぼ」をグルメマンガと思っている人って意外と多いんだけれど、どちらかというと食品の安全性や食文化のありかたということに重点が置かれている。このあたりを踏まえた上で読んでみると、日ごろほとんど意識していない食生活について新たなる視点が生まれてくる。この視点ってとっても大切だと思う。

さて、究極のメニュー三本勝負がインプットされたこのゲーム「美味しんぼ」は、料理を素材にした異色のアドベンチャーゲームであることは周知のとおり。でも、それがどんな中身に仕上がっているのか？という点はわからない部分も多く興味津々なところだね。

いったいどんな勝負が展開するのか、そしてボクらにどんな新しい視点を示してくれるのか、今回は〝その1・アンキモ編〟を見ながら味わってみることにしましょう。

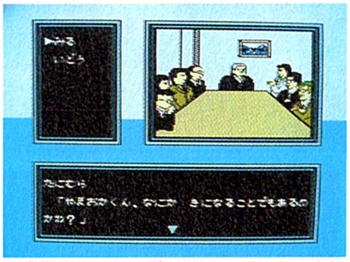


▲東西新聞社創立百周年記念事業として、究極のメニュー作りがスタートした

究極のメニュー三本勝負 その1 アンキモVSフォワ・グラ編

究極のメニューその1アンキモ編は、食通の先生たちとの対決だ。

ことの発端は東西新聞の社主大原大蔵翁が百周年記念事業として「究極のメニュー」作りを文化部に託したことに始まる。味覚試験の結果、社内1のぐーたら社員山岡士郎と新人の栗田ゆう子が担当者に決定した。大原社主はこの2人の他に食通の先生たちをスタッフに加えようとしたのである。その会議の席上、フォワ・グラを崇拝する食通たちに対し、士郎が「日本の食通と呼ばれる人間はこっけいだね」と噛みついた。これに怒った食通たち。士郎は、「1番いいフォワ・グラを用意しな、それよりはるかにうまいものを味わわせてやる」と啖呵を切って席を立った。そして士郎はフォワ・グラを凌駕するものを見つけることになったのである。期間は1週間だ。



▲究極のメニュー作りのスタッフとして食通の先生たちが呼ばれたが…



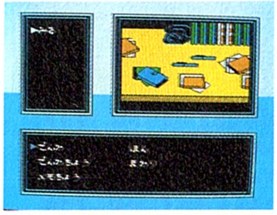
▲食通の先生に山岡士郎が、食通たちはこっけいだっとかみついた!

社内での情報収集から始めよう

社内で士郎がしなければならないことというのがけっこうある。本当はすぐにでも外に飛び出したいところではあるが、退社時間になるまではダメ。そこで社内を巡ることになるんだけれど、見て回るのは自分の机の上から始まって、部長の席、ゆう子の席、資料室、食堂と足を運ぶ。最初は大した情報は得られないんだけれど、退社後あちこちを歩き回って情報収集をした後では資料室や食堂も重要な役目を果たしてくれることになるんだ。

さらに部長やゆう子も適切なアドバイスをしてくれるので、こまめに話をしてみることが大切だ。実はここでアンキモに関する情報を入手することになるんだ。

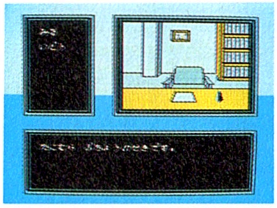
しかし、フォワ・グラに対するメニューがアンキモに決定するには小料理屋のてんもくへいかなくてはならないのだ。退社時間になったらゆう子といっしょにてんもくへ。



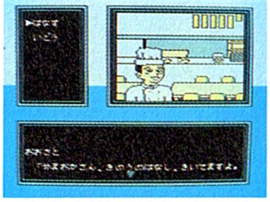
◀山岡の机の上だ。ちらかっているが重要なアイテムがあるゾ



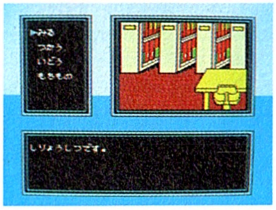
◀栗田ゆう子の席だ。時時、有効なアドバイスをしてくれるのだ



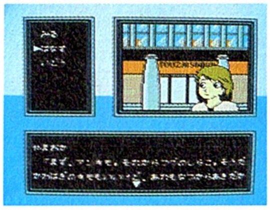
◀谷村部長の席だ。部長も山岡に重要な情報をもたらしてくれるんだ



◀食堂にいる大里君。ここに、アンコウを取るのに必要なモノがある!?

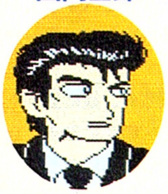


◀ここは資料室。アンコウに関する資料があることはいうまでもない



◀山岡が雄山のような口調で話をしている。そして、てんもくへ

山岡士郎



栗田ゆう子

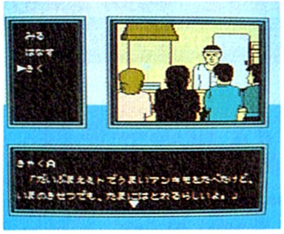


大原大蔵

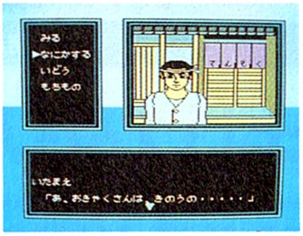


谷村部長





◀てんもくではアンコウに関するヒントを得られる



◀てんもくの板前さんも呼ぶ方法が意外、でもユニーク



◀ここは美食倶楽部。雄山が出てきたゾ



◀料理長の中川だ。士郎のよき理解者でもある

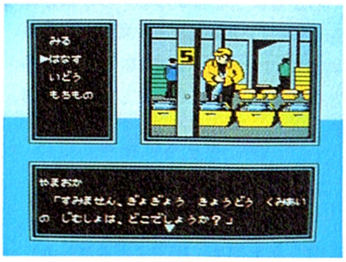
てんもくと美食倶楽部には何が!?

新聞社の玄関前でゆう子と話をすると、小料理屋てんもくを見つけることができる。なにはともあれ中に入る。するともうお客がいて板さんと食べ物の話をしている。黙って話を聞いていた山岡士郎。「アンコウも冬だけど、いまの季節だめなのかねえ」「だいぶ前水戸でうまいアンキモ食べたけど、いまの季節でも、たまに捕れるらしいよ」という話にピンときた。この話を聞いて、フォワ・グラに対抗する食べ物をアンキモに決定するのであった。こうなったら、現在アンコウがどこで捕れるのかを調べることになる。資料室はこのためにあるのだし、谷村部長やゆう子の協力も得ていく場所を決定するんだ。

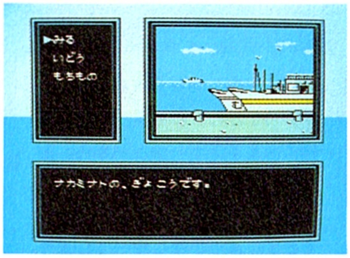
さらにアンコウのキモを調理する道具も調達しなければならない。調理用具といえばもう察しがつくね。ここで早くも美食倶楽部が登場することになる。さてもっとも注意しなければいけないのは、ふたたびてんもくへいったときに主人を呼び出す方法だ。「たたかう」とか「じゅもん」なんてコマンドにすると……!?



▲やっと港へたどりついた。まず、漁師を捜さないと…



▲市場でいろいろと情報収集するといい。きっと役に立つことを聞き出せるゾ



▲中湊の漁港。ここで探していたムカデマルを発見することができるのだ



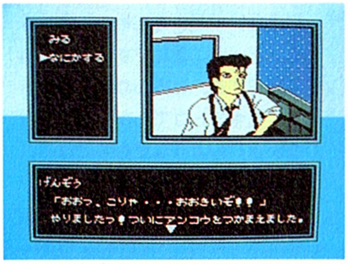
▲アンコウ漁ならナンバー1のげんぞうは酒に目がない。銘酒を呑ませてあげよう

アンコウ漁は期限との戦いだ!

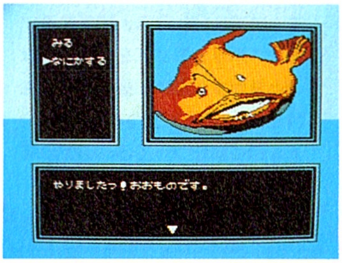
アンコウを捕る場所が決まり、調理用具の用意ができたら、部長から出張許可をもらって、那珂湊へ。ここでアンコウについての情報を聞き出さなければならない。とりあえず、近くのタバコ屋で魚市場の場所を聞いてみる。魚市場にいくと漁協の場所を教えてくれるので、漁協事務所へ。やっと情報が得られるかと思ったら、事務所の人がいまの季節ではアンコウは捕れない、とつれないことば。なんかタライ回しにされているようでおもしろくないのだ。ふたたび魚市場へ戻って話を聞くと、ムカデマルのげんぞうならアンコウを捕ることができるかもしれないという有力情報を得て、ホッと胸をなでおろすことになるのであった。

さて、こうしてげんぞう捜しが始まるのだがいったいいつになったらアンコウに出会えるのか。こうしている間にも、時間は過ぎていって期限が迫ってくる。焦りがつのる。

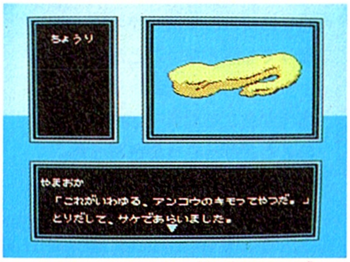
港でムカデマルを発見! さっそくげんぞうの情報を聞き込み、居酒屋せんばにかけつける。と、そこにいるではないかげんぞうが。でも、このげんぞうを説得するためにふたたび東京にとってかえして銘酒を持ってこなければならないのであった。ではその酒はどこに? 東京で料理通の人達に相談してみよう。この酒をげんぞうに振舞ってやっと海へでることができる。さて、期限以内にアンコウがかかるか、そしてうまいアンキモができるかどうか、それは運と原作を読んでいるかにかかっているのだ。



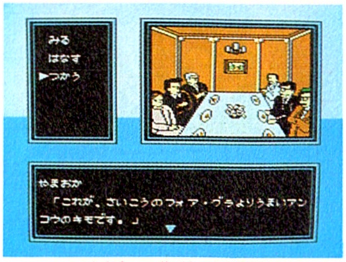
▲なかなか捕れなかったアンコウがついに網にかかったようだ!



▲これがアンコウだ。さっそくアンキモを調理しよう



▲アンキモをとり出して酒で洗って、次はやく、むす、にる?それともそのままに!?

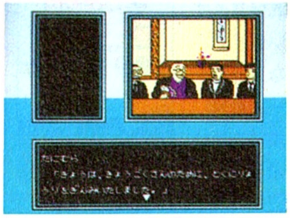


▲いよいよ食通との決戦!調理法によって勝敗の行くえが…

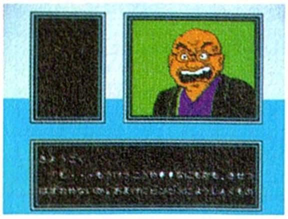
究極のメニュー三本勝負 その2 士郎VS京極編

その2は原作「平凡の非凡」のストーリーが元になって話は展開する。

東西新聞社主催の美術展の目玉として京都の億万長者の京極氏より門外不出ルノワールを借りることになり、そのお礼にと京極氏を接待することになった。場所は銀座の超一流料亭「花川」。しかし、出てきた料理はすべて季節はずれ。京極氏を激怒させるはめになってしまい、ルノワール貸し出しもご破算に! そのとき士郎が、京極氏にもう一度御馳走させてくれないかと申し出る。そして、彼を満足させるために京極氏の故郷の土佐へと飛ぶのであった。



◀いよいよ第2ラウンド。もてなしの心が試される



◀京極さんもうならせるのは大切なのだ



カセット／タイトー／7月21日発売予定／¥6800(税抜き)

ULTIMATE HARIKIRI STADIUM

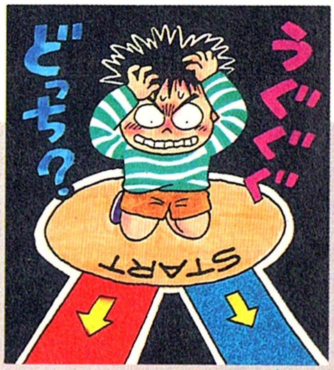
究極ハリキリスタジアム平成元年版

今回は選手たちのデータを公開。アイドールチームに、我が愛しの“心は上天気”りえちゃんの姿がなくてけっこう残念。エディットモードのなまえへんこうでさっそく変えなきゃ。君の好きなアイドルはいるかな？

文／三位中将泰隆

こう育てれば最高!! タイプ別選手育成法

わかるようでわかんないのが自分自身と女心(トホホ)。古今東西、いく多の冒険者たちが、未知なるこれらふたつを探究しつくそうとして……まあ、これは置いといて、今回は選手育成編。ハリ平の選手たちを育てるにあたって、大切なのはボーナスポイントのふりわけ。できたら無駄なくふりわけたいよね。自分にジャストフィットなチームをつくるためには、まず自己をきちんと知ることが重要。下のチャートを参考に、自分というものを把握しよう！



YES NO

START

友だちとファミコンの野球ゲームをしていて、負けそうになるとリセットを押す。初回に満塁ホームランを打たれても押す。自分が納得するまでリセットを押す。

不得意な教科は特にない。ズバぬけてできる教科もないが、まるでだめといった教科もない。地理的に見ても日本のまん中、どんな統計でも不思議と中位、よく存在を忘れられる岐阜県みたいな人だ。

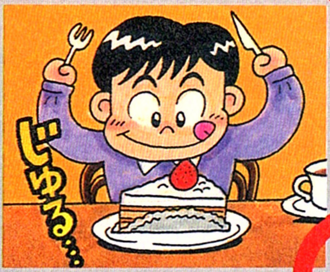
時間を守るほうである。学校に遅刻したことはない。カップラーメンをつくる時は、きちんとストップウォッチで3分計る。アナログの時計はいまいち信頼できないような気がしてしょうがない。

そうじの時間、ほうきを持つと自分でも気付かないうちに素振りをしている。強打者のバッティングフォームはある程度研究していて、落合、掛布、オグリビーなどのものまねができる。

ショートケーキを食べる時にはまずいちごから。ラーメンを食べる時にはまずチャーシューから。おすしを食べる時にはまずトロから。好きな物を後まわしにすることができず、まっさきに食べてしまう。

遠足の当日、いまにも雨が降りそうな天気でも学校には遠足の用意だけしていく。いくら先生に、「くもりの日は遠足と勉強両方の用意をしてきなさい」といわれても、そんな面倒なことは絶対にしない。

ピンポン球を見ると、卓球なんかそっちのけで魔球ごっこをしてしまう。相手がピンポン球をうけそこねると本気でうれしい。軟式のテニスボールを握りつぶして分身魔球の練習をしたこともある。



右の頬をぶたれたら、強さも回数も1.25倍にして殴りかえす。物を借りても返さないことがある。モットーは力こそ正義。リクルート事件がおこる前までは中曽根康弘のことがけっこう好きだった。

天上天下唯我独尊な人間である。常にスポットライトをあびていないと気がすまない。委員長とか主将とか、人の上に立つことが好き。人の話に首をつっこみ、いつの間にかしきってしまうことが多い。

好きなアイドルのためなら死ねるさ、きっと。愛こそすべてだと俺は信じてる。とおもわず尾崎（アミでもキヨヒコでもジャンボでもないよ）のような気もちになることが多々ある。

バッティング型

攻撃的でアクティブな性格だ。点を取るという行為にのみ魅力を感じるタイプ。打って打って打ちまくって相手を力でねじふせていこう。



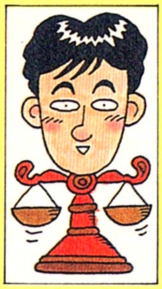
ピッチング型

自己中心的な性格だ。何事も自分を中心に回らなければ気のすまないタイプ。そんな人はピッチャーに最適。試合展開を思いのまま操ろう！



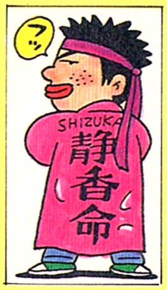
バランス重視型

日本人に一番ありがちだ。他との調和を第一に考えるタイプ。投手、打者どちらにも偏らず平等に育てる。テクニックと選手が同時に成長。



ひとりの選手溺愛型

アイドールチームおたっきーにありがち。好きな選手を重点的に育てるタイプ。好きな選手が打撃・投手のランキングに入るのが唯一の楽しみ。



ボーナスポイント・あなたならどうする？

さて、前ページでは人間のタイプを約4種類に分類してみた。それぞれ自分はどのキャラを、どのように育てるべきか、という指針にしてほしい。

では、実際に自チームの選手たちへボーナスポイントをふりわけてみよう。ふりわけ方にもふた通りある。ひとつは、短所には目をつぶり、長所をより伸ばすやり方。もうひとつは、短所にボーナスポイントをふりあて、弱点をなくすやり方。これは選手個人の長所、短所だけでなく、チーム全体の長所、短所にもあてはめられるんだ。



たとえば、4番打者の打力をあげることは、チームの得点力をより伸ばすことだし、8番打者の打力をあげることはチームの欠点をなくすことでしょ。これはどちらがいいのか、とはキッパリと断言できない性質のものだけどね。

ところで、私は初等教育を愛知県の岡崎市で受けたけれど、岡崎っていうのは管理教育で有名なところだったんだよね。小学校卒業にあわせて引っ越すことになったけど、いった先の中学校もまたうるさい所で、私は学校なんてそんなもんだと思ってたわけ。で、高校に入ったらこれがびっくり。うちの高校はミッション系公立高校で（隣に修道院があっただけなんだけど）超アバウトな学校だったんだよね。学生は好き放題やればいいや、みたいな。勉強する奴は勉強するし、スポーツする奴はスポーツするし。けっこう楽しく学生やってた。管理の「か」も感じずに。

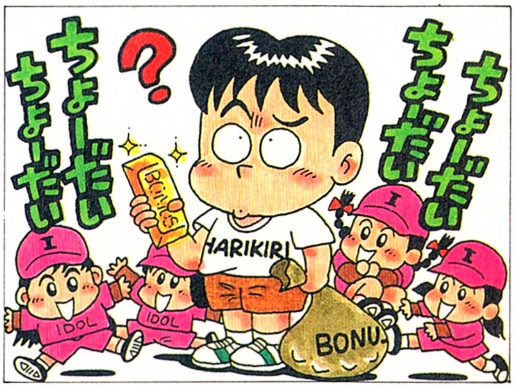
管理教育っていうのは、人間を型にはめて均質化することだよね。均質な集団は競争に強い。管理教育の学校の受験実績の好転とか、日米の貿易摩擦の問題などからもわかると思うけど。

短所にボーナスポイントをふりわけることは、発想としては管理教育に近いものがある。でも、ゲームまで管理しておもしろいのかな？　私としては、長所をより伸ばした方がいいと思うんだよね。速球派のピッチャーが豪速球を投げる。4番バッターはホームランを連発する。現実離れしていようが楽しめればいいんだからさ。

ま、ここらへんの選択はみなさんに任せるとしよう。

最後に、ちょっとデータについて補足しよう。打球伸び率とは長打の出やすさのこと。この数値が高いほどホームランが出やすい。バットレベルは、ヒットの出やすさのこと。例えるなら、木のバットと金属バットの違いってとこかな。バットレベルが高い選手は、首位打者も狙えるシュアな打者だといえる。

というわけで、以下のデータを参考に、選手を育てる戦略を立ててください。



全14チームデータ大公開

お笑い中心のエンターズを加え、球団数は14となった。ハリスタからハリ平になっても一番人気は、やはりアイドールチームでしょう。統計によると『ひとりの選手溺愛型』の人のうち9割がアイドールチームおたっきーだとか…。

●アイドールはやめられないっ!!

I アイドール

名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
ごくみ	4	6	7	4	4
さゆり	5	6	7	6	4
あきな	4	6	6	6	4
のりぴ	3	6	5	7	4
ゆうこ	3	5	5	5	4
あつこ	5	4	6	6	4
みほ	6	5	6	5	4
いよ	7	4	4	4	4
しずか	4	5	4	6	4
ようこ	5	6	5	5	3
きょうこ	1	5	1	7	4
せいこ	2	6	2	6	3

名まえ	球速	体力	カーブ	フォーク	シュート
ゆい	148	7	5	3	5
まみ	153	5	3	2	3
まりな	148	5	4	2	5
みき	148	5	5	3	5
なんの	153	5	4	2	3
やすこ	148	5	3	3	4

●笑いと打棒のマシンガン

E エンターズ

名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
たんねる	2	6	6	2	4
つるちん	7	3	2	7	3
たけち	3	3	7	7	4
たむりん	7	3	4	7	4
いわし	3	7	7	1	4
ちむら	7	3	7	2	1
わたなへ	1	7	1	7	4
こすかい	4	4	4	4	2
ざんし	2	7	8	2	4
らはーる	4	3	4	1	2
おしむ	7	1	1	7	2
ぬりお	1	1	1	1	1

名まえ	球速	体力	カーブ	フォーク	シュート
ちんすけ	159	5	3	3	1
とっころ	142	5	5	3	5
つるへ	148	6	5	0	3
かとちん	137	5	3	0	1
たちろ	153	5	1	3	1
らひっと	142	5	3	2	3

●長打攻勢で相手を粉砕!!

G ガリバーズ

名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
ななはた	4	4	3	5	3
おかさき	3	3	4	5	4
しのすか	4	5	4	5	4
たら	3	5	4	6	4
こらまて	4	6	3	5	4
こまた	2	3	4	4	2
すぐら	4	3	7	4	3
なかおう	4	2	6	3	3
ろお	7	6	6	7	4
よちむら	2	5	4	5	3
つすへ	4	3	4	3	3
ふくおお	3	4	6	4	2

名まえ	球速	体力	カーブ	フォーク	シュート
くまた	148	6	3	2	1
がりく	159	7	4	3	2
まきはは	153	5	2	0	1
みすの	142	3	2	2	1
かとい	137	3	2	2	2
すみ	137	2	3	2	1

●バツグンに頼れる投手陣！

C カプス



名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
たかはち	4	5	6	2	2
しょうら	5	7	5	3	2
ろうとん	4	5	3	6	3
こはやか	3	4	4	5	3
あ　れ	4	4	6	3	2
なかちま	4	2	5	3	2
ままさき	6	3	3	2	1
たつわか	4	2	4	2	2
に ち だ	3	5	2	5	3
こ　ふ	6	5	5	4	2
の む た	3	6	3	3	3
おたない	3	4	4	5	2
名まえ	**球速**	**体力**	**カーブ**	**フォーク**	**シュート**
きたへふ	142	7	4	3	2
おおのう	142	5	3	3	1
かわきち	148	5	2	1	1
なまとみ	148	6	2	2	2
つ　ら	153	4	2	2	1
しらたき	137	4	3	3	1

●ダイナミックなクリンナップ

D ドラポンズ



名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
い こ の	5	3	7	3	2
り む ら	4	5	6	2	2
じ ょ う	2	6	4	6	4
おちまい	3	7	4	6	4
ふ　の	4	5	4	7	4
たつなめ	5	3	6	2	3
かままた	4	2	5	3	3
なかふら	5	4	5	2	2
たいおう	3	5	5	4	3
ふしおう	4	4	4	3	3
かたほか	4	3	5	4	2
お っ と	4	5	4	3	2
名まえ	**球速**	**体力**	**カーブ**	**フォーク**	**シュート**
お ま つ	148	7	3	2	1
こんとお	148	7	3	1	1
にちもと	142	5	2	0	5
お の う	148	6	2	2	1
うえたら	142	5	2	1	1
か く う	148	5	3	3	1

●球界一!! のたのシュートは

T タイタニクス



名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
わ　た	6	1	6	3	2
ひらたあ	5	5	5	2	3
ふるいた	4	5	4	3	3
お か た	3	6	3	4	4
あ ゆ み	4	6	4	5	4
なかのう	5	4	4	3	2
さ あ の	3	2	5	4	3
き　ろ	5	3	4	3	2
かなまり	4	2	5	4	3
た お う	4	2	5	5	4
お ふ の	5	3	6	2	2
と ま い	5	5	4	3	2
名まえ	**球速**	**体力**	**カーブ**	**フォーク**	**シュート**
き い お	153	6	2	3	1
い け た	142	5	2	2	1
なかにち	142	4	2	1	2
とうやめ	148	4	2	0	1
なかたあ	137	3	2	0	1
の　た	153	5	2	0	6

●What's　えいける？

S スラローム



名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
くりまや	4	6	6	3	4
と ま ひ	4	2	6	4	3
はりしゅ	7	5	2	5	3
いけまや	5	5	5	3	2
ひろわさ	3	6	2	6	2
すきうら	1	4	5	4	3
なかしま	6	5	6	3	3
ば　た	4	4	5	2	2
あかまつ	2	5	5	6	4
あ ら ひ	4	4	5	2	2
し ぶ ひ	3	4	4	3	2
やえかし	2	5	6	2	2
名まえ	**球速**	**体力**	**カーブ**	**フォーク**	**シュート**
い と ふ	148	5	3	1	1
お は な	148	5	3	1	1
た た の	148	5	4	2	1
らんはし	142	5	3	0	1
えいける	142	5	1	1	1
みやほと	153	5	3	2	1

●走る!!　走る!!　おれたち

W ウェハース



名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
たかあし	4	3	5	2	2
ち よ し	4	3	6	4	3
た か き	6	5	5	5	4
ほ ん せ	4	5	3	7	4
はちょれ	5	6	6	3	3
た ち ろ	2	3	2	6	3
や す き	4	3	7	3	3
たにしけ	4	4	5	2	2
いつかわ	4	6	6	3	3
いたくわ	4	5	5	5	3
からひら	1	2	6	4	3
はせかわ	4	5	5	5	3
名まえ	**球速**	**体力**	**カーブ**	**フォーク**	**シュート**
え ん ど	142	7	4	3	2
さいとふ	148	5	4	2	3
に ふ ら	137	5	3	2	1
ならやま	148	4	3	1	1
はけはた	142	5	3	2	1
たいもん	142	4	1	1	1

●恐怖のホームラン3連発打線

Bu ブレーメンズ



名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
まつなか	4	4	4	4	3
いしめね	5	6	5	6	3
ふうまあ	2	6	3	7	4
か と た	4	7	3	7	4
ゆいおか	4	4	5	3	2
ふっくら	6	3	7	3	4
お か わ	5	3	5	4	3
なかとう	4	2	4	2	3
みなみむ	1	5	5	4	2
く あ の	4	4	5	4	3
ほとにし	4	4	6	3	2
むりかみ	8	4	5	4	2
名まえ	**球速**	**体力**	**カーブ**	**フォーク**	**シュート**
ほ ち の	148	4	1	0	1
ままおき	142	5	1	0	1
ほうまん	148	5	3	2	1
やまうし	142	5	3	3	1
さとよし	137	4	4	0	3
ふるみそ	148	5	3	2	1

●走力5以上なんと10人っ!!

Ba ババロアーズ

名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
ああいち	4	4	6	3	4
あらひ	4	5	6	4	4
ぶらい	5	4	5	6	4
すすき	2	2	6	5	2
あねむら	5	4	6	2	2
ととそん	4	5	4	3	2
まきち	5	3	6	2	2
やまちた	4	3	5	4	2
はた	1	2	5	6	2
あわくち	2	4	5	4	4
うらかみ	7	2	4	5	3
くちはし	4	4	5	3	3

名まえ	球速	体力	カーブ	フォーク	シュート
あわのう	142	6	4	2	1
よちい	148	4	2	2	2
いちもと	142	3	3	3	3
やまさき	148	5	3	1	1
たかやな	142	5	3	1	1
おのう	137	4	4	2	1

●全ピッチャー先発完投型！

F フライターズ

名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
しまた	4	5	6	2	3
しらひ	5	5	5	3	3
いすら	4	5	6	5	4
ふりゅわ	4	4	5	6	2
おおまち	5	4	4	5	3
たなくあ	5	3	5	4	2
ふゆや	3	5	6	3	3
たるら	4	1	7	4	3
ばかな	4	3	5	7	3
いむら	4	6	5	3	2
やさく	4	4	4	4	3
いからし	3	5	4	2	2

名まえ	球速	体力	カーブ	フォーク	シュート
にちさき	137	5	4	1	2
つのう	142	5	3	0	1
かなさわ	142	4	4	2	3
まつふら	142	3	4	1	1
たけた	142	5	2	1	1
こおの	148	5	3	2	1

●まるでスキのない打線

L リカオンズ

名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
ひらろ	5	4	6	3	3
せいけい	5	5	5	4	2
あかやま	6	6	4	7	3
きよまら	4	6	6	5	4
はくれお	4	5	4	6	4
いしけ	4	5	5	3	4
つち	5	3	5	2	3
いとう	3	1	4	3	3
よちたけ	5	5	6	4	3
すすけん	5	5	6	6	2
きあむら	6	4	6	3	2
にちおか	4	3	7	2	2

名まえ	球速	体力	カーブ	フォーク	シュート
くとう	142	6	4	2	1
わたべ	148	5	3	3	1
まちぬま	137	5	3	2	1
かくう	153	4	2	2	1
もちやま	148	4	3	1	1
たかまや	142	3	3	0	1

●神秘!? かかわの走力

H ホームス

名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
ゆかみた	3	4	6	4	2
はなさと	6	5	5	4	4
やままと	6	5	5	4	3
あっぷ	4	5	4	5	3
きしかわ	4	3	4	6	3
さざき	4	4	7	3	2
よちだ	4	3	6	2	2
さかくち	4	3	5	4	2
やまのち	4	4	5	4	3
かかわ	2	2	6	6	2
はたやわ	3	4	6	2	2
こかわ	2	4	4	6	2

名まえ	球速	体力	カーブ	フォーク	シュート
やまたか	137	5	3	2	1
やまひろ	137	5	2	2	1
にちかわ	148	5	4	2	1
ふしもと	142	5	4	1	2
はちもと	148	5	2	2	1
いのうへ	142	5	4	2	3

●フォークトリオは圧巻っ!!

O オロロンズ

名まえ	投力	打力	走力	打球伸び率	バットレベル
よこうた	5	6	4	2	3
かみかは	4	5	5	3	2
あいこふ	3	5	5	6	2
であす	3	4	6	7	3
たかさわ	4	4	4	5	3
さとけん	6	2	5	2	2
ふりかわ	2	2	4	6	3
はかまた	5	4	6	4	2
おかへ	3	3	3	6	2
みすかみ	2	4	5	4	2
もにた	6	4	5	4	2
にちむら	4	6	5	4	3

名まえ	球速	体力	カーブ	フォーク	シュート
むらあた	142	5	4	3	2
うししま	142	5	4	3	2
そお	148	5	4	3	2
まえた	148	5	5	2	1
そのかは	142	3	4	1	1
いらへ	153	5	3	0	1

データの研究は済んだかな。チームの特徴、各チームの力の差は、パッと見ではほとんどわからないはず。要するに、チームの特徴づけはプレイヤーにまかされているんだ。買ったばかりのソフトは純真な女の子。ホワイトカンバスに色を着けていくのは、まさに君次第ってわけさっ!! フヘヘ（けっこうオヤジ）。

ひとりの選手溺愛型でアイドールおたっきーという超ありがちな私としては、まず、さゆり改"りえ"をフルゲージまで育てるね。他の選手はどうでもいいんだけど、とりあえず次はごくみの走力だ。1、2番の快足コンビを出塁させて、クリンナップでどかんと得点というパターンをつくろうというわけ。その後はピッチャーのまりなさんでも育てれば、まずは万全でやんす。

自分のタイプを知り、選手、チームの長所を伸ばすか、欠点をなくすか決めたら後は育てるのみ。肌に合ったチームをつくり上げれば、ライヴァルはプリンセス・プリンセスの奥居香ただひとりだっ!! （笑）



▶あっラベンダーのかおりが…。カセットの取り扱いには気をつけよう！



カセット／ジャレコ／7月13日発売／¥6300(税抜き)

BASES LOADED III

新・燃えろ!!プロ野球

「これがあの燃えプロなの?」っと思わず目を疑いたくなるほど大胆に変身してしまった「新・燃えプロ」。しかし、実際のところこのメイン画面以外には、どこがどう変わり新しくなったのか。比較研究してみようぜ!

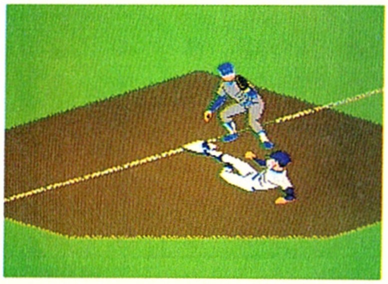
文／S・MAN

やってみて納得できるオモシロさ

野球ゲームの場合、そのどこに面白さを感じさせるかという点で、各ゲームともそれぞれに違った意思を持っている。前作までの「燃えプロ」を見ていると、それがビジュアル面であり、バイオリズムでデータが変動するというアイデアだったことが分かるよね。でも、ピッチャー側が有利になりすぎたバッテリーには不満が残り、バイオリズムも本来の目的を100%果たせない設定に無理があった。

そこで、今回はガラッと趣向を変えて、トータルバランスに重点を置いたフルモデルチェンジ。この心意気を感じとってほしいんだ。





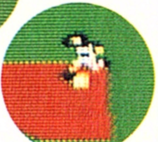
▶クロスプレイの瞬間のアップ画面。リアル路線はここに健在!

新しい見せ方に注目

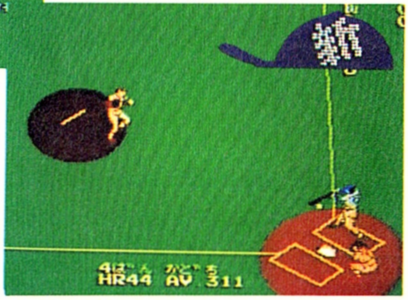
ピッチャー側とバッター側が互角に勝負するために考え出されたメイン画面。斬新すぎるために変な想像をする人もいるだろうが、見た目の印象と実際のプレイ感覚は違うのだ。



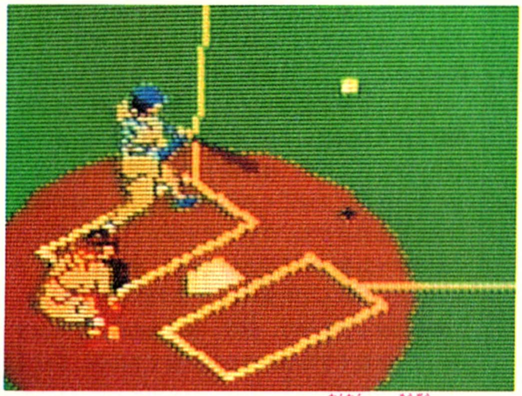
◀球場の広さに対し、小さすぎた気もするね



▶球場が少し狭くなった分、バランスがいいね



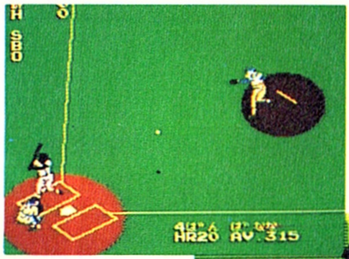
バッティング編 前作の「打ちにくさ」は全く感じられなくなったぞ



▲Ⓐボタンとバットのスイングのシンクロ感覚は、想像をはるかに上回る良さだ。他のゲームと較べても、操作感のギャップはないぞ

前作では、バッティング時のミートポイントがかなりシビアだった。メイン画面でのボールの経路が、バッター側から少し分かりにくかったために、意識して見たとおりにバットを合わせていこうとすると、タイミングのとりかたが一歩遅れてしまうからだ。

新作は、ボールの経路を見やすくした反面、バッター側から見た球筋のヨミはやや甘くして(左右の判断がちっと難しいというデメリットもふまえた意味で)、タイミングだけでもそこそこ打てるようにした。思うように打てるというとっつきの良さを強調してるね。







▶対CP戦はモロに打撃戦となる。思いどおりにバンバン打てるぞ

▲多少の内角・外角の差は、神経質に気にしなくても大丈夫なのだ

スイングの高さを使いわけるのだ

スイングのタイミングは、一度覚えてしまえば迷うことはないと思うけど、スイングの高さに関してはそうもいかないんだ。投球経路の高低がはっきりと分かりやすいだけに、これぱっかりはゴマカシがきかない。ただ打ちやすいだけじゃないんだぜ。



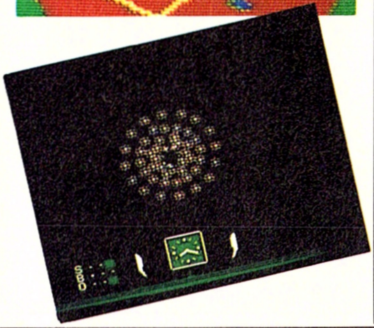
▲ニュートラルのスイングが一番許容範囲が広いのだ



▲速い球は高めにくる場合が多い。意識してみよう

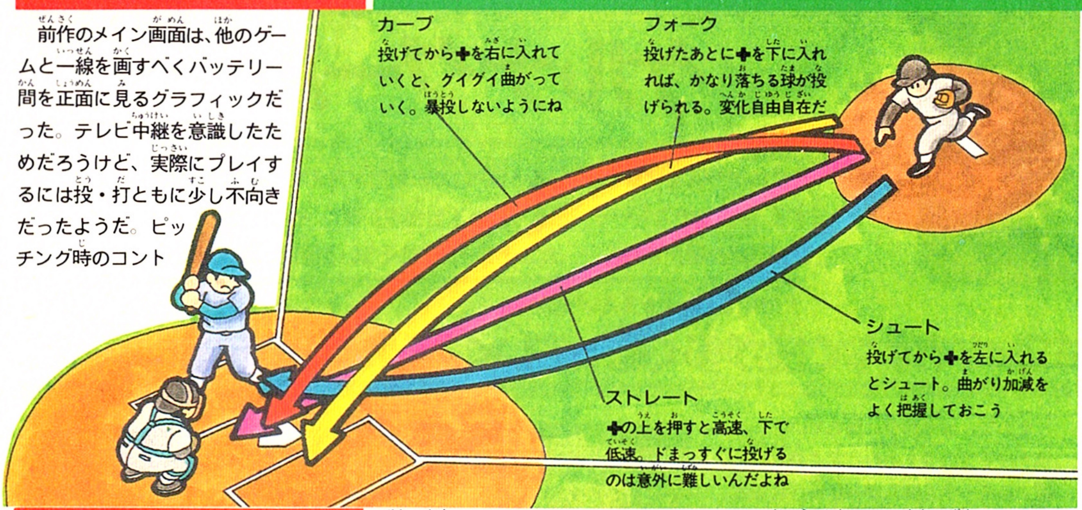


▲低めは打ちにくいけど、当たれば遠くへ飛ぶぞっ



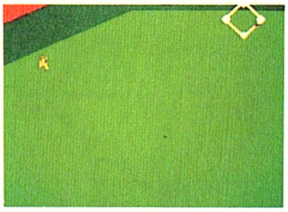
ピッチング編　変化球の度合いは見た目でハッキリと確認できるぞ

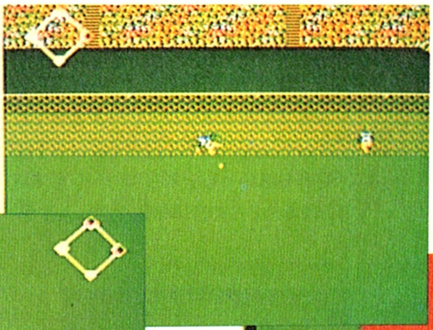
前作のメイン画面は、他のゲームと一線を画すべくバッテリー間を正面に見るグラフィックだった。テレビ中継を意識したためだろうけど、実際にプレイするには投・打ともに少し不向きだったようだ。ピッチング時のコントロールは見やすくても、変化の度合いは判断しづらかった。では、新作はどうなんだろう。実際に見た変化球の度合いはハッキリしてるのかどうか。誌面で動きが表せないだけに、すごく気になる。確かに、変化はかなりついているように見えるし、コントローラにも忠実に反応する。そう見えるように工夫された画面だから当然だけど、逆に、ストライクゾーンへ意識して投げる場合は、少々苦労するかもしれない。ホームベースが極端に小さいから、それだけ狭い範囲しかストライクにならないわけだ。ある程度カンにたよって投げるキビしさが強いられるぞ！

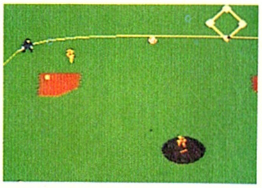


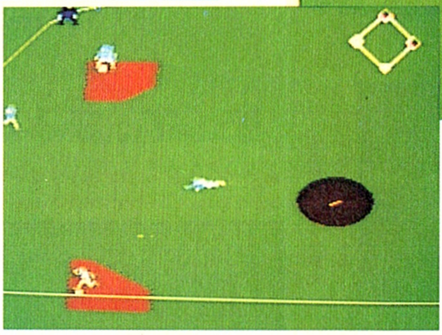
フィールディング編　前作のミニキャラでも十分に満足できる操作性

前作では、球場に対してキャラが極端に小さかったせいか（縮小率もリアルに徹したためか）、守備がかなりつらかった。キャラが小さい分、動きを素早くすることで球場の広さに対応させるっていうのも、ちょっとシビアな設定だったね。しかし、この問題は新作でだいぶ解消されたぞ。打球が飛んだ方向へ野手がセミオート的に近づいていってくれるし、キャラと打球のスピードがややゆっくりと余裕をもったからね。ファインプレイの感触も、ここ一番に確実に動作してくれるし。しかも、送球時のスピードに関してはスピーディーなままだから、捕球後のアクションはビシビシとキマるんだ。すぐ慣れるから、即実戦で勝負できるぞ。

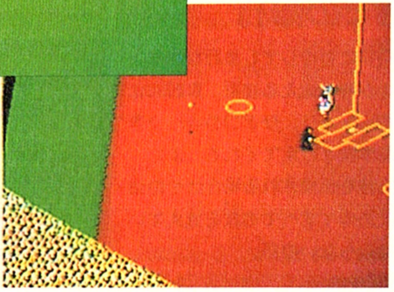

◀打ちやすいから、アタリは全般的に大きいのが多い




▲凡フライは、あせらずキャラが近くなるまで待って操作しよう


▶ダイビングキャッチは、まるまる1キャラ分以上跳んでくれるのでやりやすいんだ

▲フェンス際のダイビングは、失敗すると大変。脳震とう起こしてブッ倒れるぞ


◀暴投するとボールはバックネットへ。キャッチャーの腕の見せどころ

バイオリズム編　やっと本来の目的を果たせるウレシイ改良なのだ

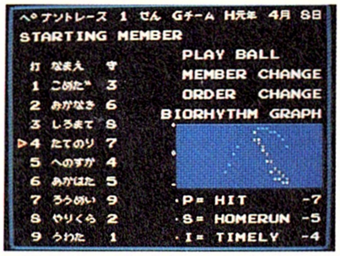
「燃えプロ」になくてはならない存在になってしまったバイオリズム。んでも、前作の場合の、1試合終わらないと出ないバイオリズム表示は、はっきしいって使えなかったね。そこは当然のことながら改良されていて、最初のオーダーチェンジやメンバーチェンジのときにちゃんと参考にできるようになった。しかも、今回は影響がかなり強く表れるので、いいかげんな気持ちでプレイすると痛い目にあうぞ。

キミはプレイヤーであるとともに、監督でもあるんだということを、強く認識させられる一面だと思うよ。



Gチーム　たてのり

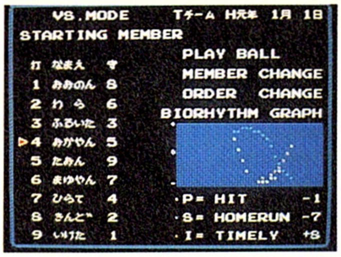
1戦目のたてのりは、ど〜も不調のようだ。どうしてくれよーかしらん

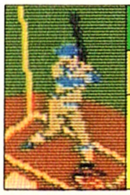




Tチーム　おかやん

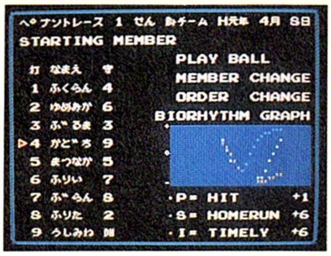
1戦目は絶好調のおかやん。すべてに高い数値となっているのに注目っ！





Brチーム　かどち

いまひとつパッとしないが、この程度ならヒットは確実に打てるかも……





カセット/ナムコ/7月21日発売/¥4900(税抜き)

KERU NAGURU

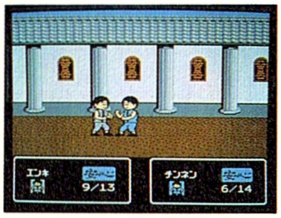
ケルナグール

このゲームをプレイしているとRPGの未来型が見えてくるような気がする。形通りのストーリーにとらわれず自由度が高く、そしてだんだんと真の目的が明かされる……。ケルナグールにはそういう要素が詰まってる。

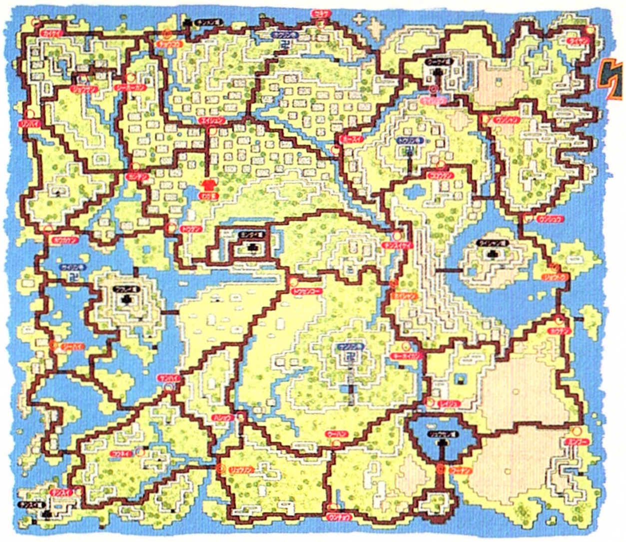
文/CB"函館記念が見たい"成沢

ストーリーが進行するのではなく技が多くなっていく。それが修行だ

前号、前々号の2度に渡ってケルナグールを紹介してきたけど、ゲームシステムについては一通り理解してもらえたと思う。で、今回は何をするかというと、修業モードのより細かい説明だ。前号では大まかな流れを見てもらったので、部分部分に触れていこう。まずは4つの寺を中心とする基本技に関するデータと仙人から伝授される技の名前とそのために必要なステップ数（ステップ数についてはこの下の「仙人から技を伝授される」を見てね）の2つをとりあえず説明しようと思う。仙人の謎解きに関しての詳しい解説は今回はページの都合上ちょっとムリ。次号でできる限りフォローするのでごかんべんを。次号の発売日とソフトの発売日はいっしょだしね……。まずは強くなることの意味の説明から入ろう。



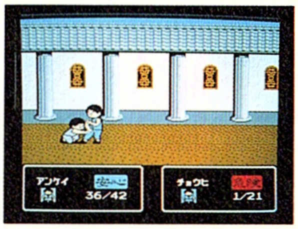
◀寺での修行をすべて終わらせればいちおう一人前だ



▲マップ上に記入されたルートは各寺への道だ。南林寺だけ平野を歩かないと行き着くことができない。次号ですべての小屋まで記入されたマップを掲載するつもりだ

●寺での修行

まず最初に習得してしまわなきゃならないのが寺で覚える技だ。東西南北に4つの寺があり、ひとつの寺につき3つの基本技を教えてくれる。また、仙人から技を伝授される場合はその仙人の系統の寺ですべての技を覚えていなくてはならないのだ。



◀戦う相手は勝ったら教えてくれる技を使ってくる

●仙人から技を伝授される

仙人の修行には戦いは一切ない。1つの技につき2～11ステップの謎を解いていかなくてはならない。謎と言っても仙人の欲しがるアイテムを物々交換で得ていくというものだけど……。しっかりメッセージをチェックしていかないとかなり苦戦するだろう。



◀どのメッセージとメッセージがつながるかを考えて

●スピードアップ、パワーアップ、ジャンプ力アップ

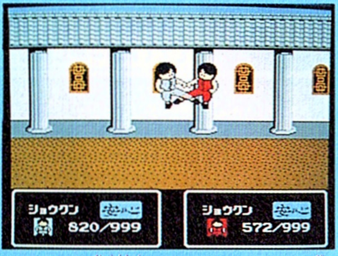
スピードアップ、ジャンプ力アップはそれぞれイベントをクリアするか、アイテムを手に入れることにより上がる。4段階になっている。パワーアップはタオの実を食べることにより8段階まで上がる。いずれもほぼノーヒント。何の変哲もない所をさがせ！



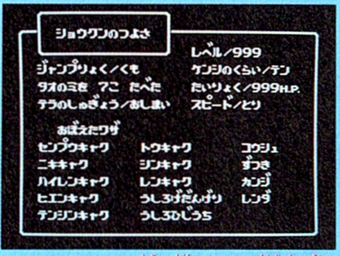
◀とにかくいろんなところでAボタンを押してみよう

最強のキャラ同士が戦うと…!?

修業で得たパスワードが対戦モードにフィードバックされることは前号で言った通りだけど、じゃあそれならと言うことで最強キャラ(体力99.9、スピード、パワー、ジャンプ力すべて最高、もちろん技もすべて修得）同士を戦わせてみた。これが面白いのなんの。よほどプレイヤー間にウデの差があるならいざ知らず、同程度の力量なら試合はほぼ互角。決め手になるのは微妙なタイミングでヒットした一撃やほんの一瞬のスキを突いた攻撃だ。しかもキャラの動きが滑らかなのでギャラリーとして観戦するとまるで良質の拳法映画を見ているような気にさせられる。なかなか感激モンだ。



▲どちらの飛燕脚がヒットするか……。微妙なタイミングですべてが決まるのだ



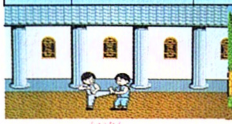
▲これはすべての技を覚えきり、体力も最大の状態。ここまでいくにはかなり大変だ

北林寺

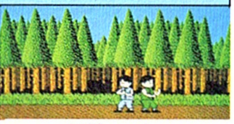


北林寺はもっとも自宅から近く、道のりも楽なので最初に来ることになるだろう。覚える技は中段への攻撃技。特にチンネンを倒すと得られる中段げりは初期の野試合でかなり役に立つ。

ランク	名前	体力	勝つと覚える技	短評
No.3	チンネン	14	中段げり	弱い！ 同程度の体力なら楽勝だ
No.2	サロネン	33	中段ひざ打ち	後ろに退きながらけりで戦えば楽
No.1	カンクネン	72	中段ひじ打ち	スピードが速くかなりの強敵


▲中段げり


▲中段ひざ打ち

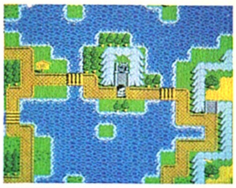

▲中段ひじ打ち

北林寺系の仙人から伝授される技

名前	教わる技	ステップ数
シケイ仙	連打	6ステップ
カンキ仙	連脚	5ステップ
ナンモ仙	転身脚	3ステップ
コウレイ仙	中段後ろひじ打ち	6ステップ
セイメイ仙	狗手	3ステップ
ジュセイ仙	蹬脚	5ステップ

寺の修行が中段攻撃であったように仙人の修行も中段への技ばかりだ。数は6人ともっとも多く、ステップ数も3～6と手頃なものばかり。とはいってもステップ数と難しさは比例しない。そんなに簡単なものはないのでじっくりと取りかかるように！ 最初は北林寺の近くの小屋にいるシケイ仙の修行から入るのがいいだろう。典型的な修行スタイルが分かるはずだ。

西林寺



西林寺では上段への攻撃技を教えてもらえる。特に2番目の上段げりは攻撃力が高く、クリーンヒットすれば絶大な威力を発揮する。早いとこ覚えたいものだ。No.1のテンシンはかなりの強敵だ。注意！

ランク	名前	体力	勝つと覚える技	短評
No.3	ロースー	15	上段突き	チンネンと同じぐらい弱い
No.2	マーボー	35	上段げり	上段げりが強烈。しゃがんでかわせ
No.1	チンシン	77	上段ひじ打ち	強敵だが上段げりで応戦しよう


▲上段突き


▲上段げり


▲上段ひじ打ち

西林寺系の仙人から伝授される技

名前	教わる技	ステップ数
ゲンカ仙	擺連脚	7ステップ
リクギ仙	貫耳	7ステップ
ビャクウ仙	旋風脚	6ステップ

西林寺系の仙人は3人、上段への攻撃を教えてくれる。擺連脚、貫耳、旋風脚の3つだが、この中で強力なのが旋風脚、攻撃力がかなり高い。だけど謎解きはけっこう難しい。ステップ数に入っていないヒントも多く聞かなきゃ解らないことも少なくないのだ。



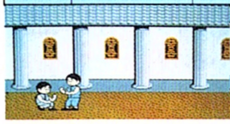
▲こういう素っ気ないことを言われても解く鍵はどこかに……

東林寺

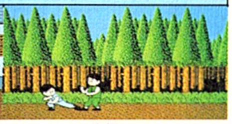


東林寺では下段への攻撃技を教わることができる。最初はしゃがむことからで、これを教わらなきゃしゃがめないというなかなか情ないことである。3番目のブンケイは絶対に接近戦になってはいけない。

ランク	名前	体力	勝つと覚える技	短評
No.3	ウンケイ	16	しゃがむ	例によって弱い
No.2	リケイ	37	下段突き	体力のわりに攻撃力が高い
No.1	ブンケイ	81	下段げり	接近戦に注意。中段げりを活かそう


▲しゃがむ


▲下段突き


▲下段げり

東林寺系の仙人から伝授される技

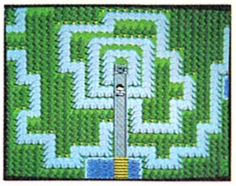
名前	教わる技	ステップ数
セイテンタイ仙	頭突き	2ステップ
シリュウ仙	進脚	4ステップ
アキンドナイト	下段後ろげり	2ステップ

東林寺系の仙人技は3つ。いずれもステップ数が2～4と少ない。割と楽のような気がするがどうしてどうして。アキンドナイトの下段後ろげりなどほとんどノーヒント。ステップ数は2しかないが意外と大変なのだ。頭突きと進脚を組み合わせると強力な攻撃パターンになる。



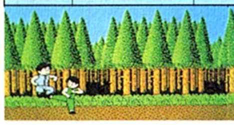
▲こういう場合は近所の家や店で聞きこみをしてヒントを探せ

南林寺



最後は南林寺。ジャンプをはじめとする空中技の寺だ。ここは自宅からもっとも遠く、しかも道の上を歩いていくだけじゃ行きつけない。手前で邪魔物につかまって負け、家に戻されるなんてことがある。

ランク	名前	体力	勝つと覚える技	短評
No.3	チョウヒ	21	ジャンプ	他のNo.3より少々強い
No.2	カンウ	44	ジャンプひじ打ち	ジャンプひじ打ちが手強い
No.1	チョウウン	95	ジャンプひざげり	最強！ ジャンプひざげりは強烈だ


▲ジャンプ


▲ジャンプひじ打ち


▲ジャンプひざげり

南林寺系の仙人から伝授される技

名前	教わる技	ステップ数
ヘイセイ仙	飛燕脚	11ステップ
ハクヤク仙	二起脚	4ステップ

ここの仙人は2人しかいないが、いずれもかなり強力な技を教えてくれる。しかしその手順が大変。ヘイセイ仙はなんと11ものステップをクリアしなくてはならない！ まあ、割と素直なヒントメッセージをもらえるので粘り強くプレイすれば案外簡単だが。ハクヤク仙は4つ。こっちの方が難しいかも……!?



▲このアイテム、どこかで聞いたことがあるような気がする

特別対談

山下章・田尻智がクインティを語る

（ゲーム評論家）（クインティ開発者）



「クインティ」の好き嫌いは個人差があっていいと思う。だけど、作品として見たら最高の作品であることは強調しておきたい。これが山下章氏の意見であった。
これに対して田尻智氏は、自らのゲーム体験、映画・音楽・文学論を告白。〝クインティと自分〟について語ってくれた。
ゲームをつくる、ゲームを語る。気持ち良さそうに、ときには苦しそうにクリエイティブの海を泳ぐ彼ら2人に、あなたはうらやましさと頼もしさを感じるに違いない。

☆ゲーム業界の問題点を提起する

山下：お久しぶり。田尻君と話すのはヒラ坊の結婚式以来、2度目だよね。

田尻：そうですね。

山下：今回はクインティについての対談ってことなんだけど、あのゲームはおもしろかった。久しぶりにゲームらしいゲームに出会った気がするね。「いいゲーム」って言葉にピタリとハマる作品だと思うよ。

田尻：ありがとうございます。おかげさまで必本での前評判も高いようで。

山下：ヒットしたら、ちょっぴりお金持ちになっちゃうんじゃない(笑)？

田尻：あははは(笑)。ナムコからは、「©ゲームフリーク」の表示をはじめ、金銭的な面でもフェアな形式で発売できましたからね。

山下：それはラッキー。ゲーム業界って、意外とロイヤリティって制度が成り立ちにくいところだと思わない？会社単位で活動しているところが多いせいなのかもしれないけど、アメリカみたいに「コレ1本で豪邸を建てました」って話を聞かないもの。

田尻：アメリカン・ドリームならぬ、ジャパニーズ・ドリームのようなサクセス・ストーリーがいくつもでてくれば、ゲームを制作する人たちのヤル気も違うでしょうね。ゲームデザイナーの環境にも、すごく問題があると思いますよ。

山下：任天堂の宮本さんもおっしゃってるそうだけど、今のファミコン界における一番の問題は、ハードの性能なんかじゃなくて、ゲームデザイナーが仕事をしやすい環境をいかにして整えるかってことだよね。

田尻：そう。それに大きいメーカーになるほど、ゲームを作りたいわけじゃないのに開発部門にいたりする人がいる。創作意欲が最初から少ないんですから、いいゲームができるわけがない。あと、プロ意識に欠ける、ファンの人がそのまま開発員になっちゃったというのも問題ありますよね。

山下：ボクはアニメ業界にすごく似たものを感じる。その昔、『ヤマト』や『ガンダム』で感動した熱狂的なファンたちが、制作側に入ってきた。そしたら、できてくるアニメは同系列のものが多くて、業界自体もなんとなく沈滞化してしまった。もしかしたら、ゲーム業界もそれと同じ道をたどってしまうのでは、と考えるとコワイ。

田尻：ファンの人が一番犯してしまいがちな過ちは、「ゼビウスのようなゲームを作ろう」と考えてしまうことでしょう。その発想から生まれてくるゲームは結局ゼビウスの模倣にすぎず、決してゼビウスを超えることはないでしょうから。

山下：コンピュータゲームに限らずすべての創作物は、作り手の編集作業によって生まれるといってもいいと思う。制作者が所有している知識やノウハウを編集して生まれてくるのが創作物。で、編集の上手なゲームが「いいゲーム」で、下手なゲームが「クソゲー」なんじゃないかな。

田尻：いえてますね。結局、世の中に新しいものなんてないんですよ。ただ、ゲーム業界にしか目を向けていないと、その編集材料は極めて狭い範囲に限られてしまうでしょうから、まったく別メディアのものをいかにうまく編集作業で組み合わせていくかがポイントでしょうね。そういう意味ではクインティを見てやってください(笑)。

☆クインティとフリークスの関係

山下：じゃあクインティは何を編集して作られているの？

田尻：ディテールやバランス設定では他のゲームを参考にしているんですけど、根本的なアイデアは、映画や音楽

プロフィール

山下章



AKIRA YAMASHITA

1964年東京都出身。パソコンゲーム創世記の頃から評論・執筆をはじめたベテランライターである。元「パソコンサンデー」の解説者。7冊の自著がある。ゲーム以外では、女性アイドルのことなどに詳しい。

田尻智



SATOSHI TAJIRI

1965年東京都出身。ミニコミ誌「ゲームフリーク」発刊以降、雑誌・書籍・テレビ・ビデオ等のあらゆるメディアで〝ゲーム業界の顔〟として活躍。ゲーム以外では、カルトムービーのことなどに詳しい。

クインティ

ナムコ／¥4900(税抜き)／発売中／カセット　©㈱ナムコ ©GAME FREAK



主人公ができることは、足元のパネルをめくることだけながらも、そこから深みのあるゲーム性を派生させている秀作。キャラクターの設定や動きのおもしろさが絶妙の味付けとなっている。名作ビデオゲームのエッセンスが随所に小気味良く収録されており、特に往年のナムコゲームと同じ匂いを強く感じさせる。

製作・監督・ゲームデザイン……田尻智
プログラム……………………新改裕二
キャラクターデザイン…………杉森建
フロアデザイン……………………丸山傑規
音楽 ………………………………増田順一
アシスタントプログラマー…郡山昭仁

から取ったものが多いんですよ。一番強く影響を受けたのが『フリークス』っていう映画ですね。

山下：ああ、奇形に生まれてしまった人たちが、所属するサーカス団の中で巻き起こす騒動を描いたアレね——。なんて知ったかぶりしてるけど、実は夕べ見てたりして(笑)。

田尻：あの登場人物は全部実在する人たちだって知ってました？

山下：ええっ！　特撮か何かだと思ってた。

田尻：こんなことをいっちゃいけないのかもしれないけど、あの映画を見て、ボクは人間をテーマにするのが一番おもしろいって感じたんです。しかも、デフォルメされた人間——これほど人の目を引きつけるものは、ないんじゃないか。そういうのをおもしろがっているボクがいて、あのクインティのキャラクターたちも生まれてきたんです。

山下：そういえば、田尻君が主宰するゲームフリークと映画のタイトルが似てるけど、何か関係があるの？

田尻：ええ、ゲームフリークのネーミングも『フリークス』の影響を受けていて、表向きは「ゲームが好きな集団」って訳せるんですけど、本当は「ゲームをするしか能がないいわばフリーク」って意味なんですよ(笑)。

山下：表と裏の意味を持っているのは、うちのベントスタッフと同じだね。「熱心で素質を持った集団」と「ひねくれたばか者ども」(笑)。

田尻：そうそう、ゲームフリークのみんなが本当に頑張ってくれたおかげでクインティが完成したってことも付け加えておかなくちゃ。

☆「闇夜のカラス」がデビュー作？

山下：ところで、クインティの「パネルをめくる」ってアイデアは、どこから思いついたの？

田尻：実に不純な動機なんです、これが。ゲームフリークの他のメンバーが考えていたゲームがボツになっちゃって、それが『ガッタンゴットン』みたいな格子状の画面のゲーム。で、プログラマーが泣きながらいうには「新しいゲームを作るんだったら、前のプログラムを生かせるようにしてください」。それでボクが、ムリヤリ格子状の画面に合わせてアイデアをしぼりだしたんです(笑)。



山下：へえ〜。でも、それでちゃんとしたゲームに仕上げちゃうんだから、たいしたもんだよ。作品の作り手として、もうプロフェッショナル・レベルまで達しちゃってるんじゃない？

田尻：いえいえ。それは大げさですけど、もともとボクはセミプロみたいなものでしたから。いくつかのゲームアイデアコンテストで優勝したり入選したりしてたんですよ。

山下：あったあった、昔ビデオゲームメーカーが開催したヤツね。最初に作ったゲームはどんなの？

田尻：「闇夜のカラス」。

山下：へっ？

田尻：真暗な画面の中を真黒いカラスが飛び回っていて、落としてくる弾と、ときどき開く目からカラスの位置を推定して撃ち落とすっていうシューティングゲーム(笑)。ユニバーサルに応募したんですけど、キーホルダーしかもらえなかった。それで、「ああ、闇夜のカラスじゃダメなんだな」と自覚して、新たなゲームアイデアを考えたんです(笑)。

山下：田尻君にとって「闇夜のカラス」がすべての出発点だったわけだね。

田尻：山下さんはゲームを作る予定はないんですか？

山下：ボクも最近、自分自身の中で「ゲームを作ってみたい」という欲求がかなり高まっているのを感じる。それこそ田尻君じゃないけど、ボクだったらあのゲームのあそこは、こうするのに、というフラストレーションが積み重なっているんだ。自分なりにアイデアをいろいろストックしているつもりだし、ぜひそれをさまざまなタイプのゲームで試してみたい。今はそのための場を探しているというところかな。



▶ウォークマンの歩く軌跡は、あのゼビウスのトーロイドからヒントを得ている。これもナムコゲームへのオマージュのひとつだ。



▼カルトムービー『フリークス』。クインティをプレイしてから見るとおもしろいぞ。

☆『オマージュ』(仏語)尊敬、敬意

山下：ゲームの作り手に欠かせない条件って何だと思う？

田尻：ファン心理を捨て、プロフェッショナルに徹することかな。

山下：常に作る立場の目で、数多くのゲームをプレイするってことは大事だよね。

田尻：プロたる人間は、人の作品をパクることに対して恥ずかしく感じなければいけないと思う。パクるのとオマージュするのは違う——ボクがクインティで最も主張したかったのはそこですね。

山下：たしかに最近は、ある程度ヒットさせることだけを目的に、ストーリーとグラフィックを変えただけのゲームが山ほどあるからね。とりあえず売れるときに売っちゃおうって考えかたが刹那的でイヤだ。

田尻：そうそう。あの手のゲームだったらスグ作れますよ。ま、それはいいとして、クインティのオマージュのほとんどはナムコゲームに捧げたものですから、それがナムコから出せたっていうのは幸せでした。

山下：この次のゲームの予定は？

田尻：RPGとアクションが同時進行中です。

山下：じゃあ月１本のペースで作って、毎月こういうフランス料理を食べながらの対談をやってもらおうよ(笑)。

田尻：月イチはツライから、山下さんと毎月かわるがわる作るっていうのでどうですか(笑)。

山下：これまた不純な動機だなあ(笑)。



◀主人公がひたすら友達の家のプールを泳ぐ『泳ぐ人』という映画があった。それに感銘を受けた田尻氏が作ったキャラが、スイマー。



コミック版・ウィザードリィ

■石垣環・作/ベニー松山・協力

第１巻・邂逅編 定価880円(税抜き)



第２巻・死闘編 定価880円(税抜き)



第３巻・黎明編 定価900円(税込み)



魔導士ワードナの正体は？狂王トレボーとの関係は？そして魔除けとは一体何であったのか？迷宮のすべての謎がここに明かされる！すべてのウイザードリィ・マニアを興奮の渦に巻き込んだウィザードリィ・全3巻ここに完結。

第3巻・特別付録

ベニー松山の魔法大全もあるよ！





私たちも、ウィザー



Wizardry

ウィザードリィ(I・II)のすべて

■ベニー松山＋ベントスタッフ編

定価1,200円(税込み)



マップ・モンスター等の各種ゲームデータを、斬新、かつ科学的に編纂した待望の一冊。「ウィザードリィの世界観」「キャラクターの先天的能力と後天的能力」「城塞都市と迷宮の構造学」等、興味深いゲームの背景解説も収録された。圧倒的な情報量と、壮大なイメージを誇るウィザードリィは、この本でなければ解き明かされない。本誌連載の『ウィザードリィ友の会』併載!!

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春

■ベニー松山・著

定価980円(税抜き)



文芸評論家各氏から賛辞が寄せられた、新世代が書いた新世代のためのコンピュータエンタテイメントノベル。主人公スカルダの思索と成長は、筆者のそれであり、ウィザードリィファンのゲームキャラクターへの感情移入そのものである。この小説は「ウィズ」そのものだ、と絶賛を受けた新感覚のエンタテイメント。ベストセラー驀進!

ドリィの本が欲しい。

JICC出版局

■書店にない場合は、当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

ブロンズ

オニキス

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

ある日、編集部でウィザードリィと格言について激論をかわしていた。やっぱ「君子危うきに近寄らず」でしょ。いやいや「虎穴に入らずんば虎児を得ず」だよ。ま、何はともあれ「類は友を呼ぶ」だったわけです。「石の中にも3年」いたら、何かいいことあったりするわけないでしょうが。

H-105 ウィザードリィ英和辞典には…

●聞いて下さい!! 私も先日英語のテストで愛知県のくるとんさんと同じような(?)間違いをしてしまいました。"He is in a critical condition."(彼は危篤である)を私は素直に、「彼は首をはねられた状態だ」と訳してしまったのでした。(ウィズファンのサガね)…私はこの先受験生としてやっていけるか不安です…

(長崎県・リョウ)

critical(形)=危篤だけど首は、まだどうにかつながっている状態のこと。~hit=首をはね飛ばされること。

V-106 敵キャラクターもメイキング!?

●こんちは。突然ですがハイウィザードの作り方をお教えしましょう。

①各レベルの呪文が9回唱えられる、レベルの高いメイジ(なるべく高齢者)を用意する。

②①をマロールで石の中にとばすなり、故意に敵にやられるなりして殺す。(ただし後者はロストしないようにつきそいをつける)

③信仰心の低い、"ディ"を覚えたての新米僧侶に②を蘇生させる。

④多分灰になるはずですが、ならなかったら②と③を繰り返します。

⑤これで、ハイウィザード(灰ウィザード)のでき上がり! P.S…くれぐれも本当にやらないように。

(京都府・村正宗)

何だ!? 11、2行目くらいまでは、本当に作れると思っていたのに。

R-107 カシナートの剣その歴史

●今回は古より伝えられる名剣"カシナートの剣"、この戦士・ロード最強の剣についてのお話でも…。名匠カシナート。この人物は鍛冶屋としての腕もさることながら、魔道にも通じ、剣の腕も素晴らしかったと…まあ侍だったと思うわけです。

彼はある日、旅人の剣士より不思議な刀を見せてもらいました。そう、かの妖刀村正です。その凄じい切れ味、美しい刀身に魅了されたのでしょう。自らも剣を作りました。その剣は村正にはおよばぬものの、その破壊力・切れ味から名剣と呼ばれるほどになったのです。

村正を参考にしていることから、その形状はいわゆる西洋形の剣ではなく、日本刀のような形をしていると思います。なぜなら、カシナートの英語名はSWORDではなく、BLADEですから…。

(新潟県・どらさん)

なぜ、ブレードカシナートよりムラマサブレードの方が強いのでしょう? 答:かったな~。

L-108 WIZランドが出来たなら…。

●どこかの雑誌で堀井雄二氏が、「ディズニーランドのようなDQランドが作れたら…」と発言していた。もしWIZランドが作られるようなことがあったなら、私としては、まず「訓練場」を学校法人として作って欲しい。2年の教育課程を終えた若者達は卒業試験によって、アラインメントとクラスを決定する。そして奥多摩かどっかに地下10階の迷宮(無理なら地上6階でも)を作り、ゲームの目的を達するか、死ぬまでリルガミンエリアからは出られない。シャバに出られるのは、クラスチェンジをした時の特別休業だけであるというもの。そういうムダとしかいえないようなことに財を投じてくれるトレボー王みたいな人どっかにいませんかい? (戸塚ヨットスクールみたいになったりして)

(東京都・セラフ)



▲千葉県・長沼沙織

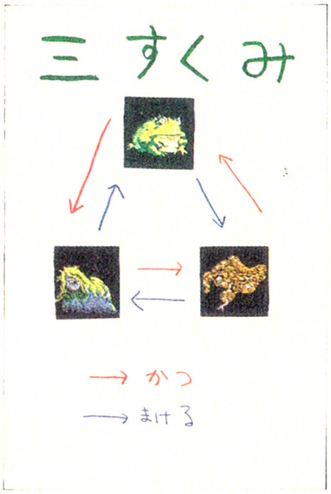

ニセ「村正」売った男手配

古物商逮捕 刀剣30本を押

逮捕された 梶原 貴秀

指名手配の 鬼丸 春香

▲滋賀県・アブラハムIII



▲東京都・ぴいま

で、迷宮内にたむろする劣等生がいたりして…。

アリスの電脳遊園地

でんのうゆうえんち

ALICE IN CYBER LUNA-PARK

If you still believe in me, save me.

She is an outsider in the world she saved... now she must make a choice that could spell salvation—or doom—for both mortals and herself!

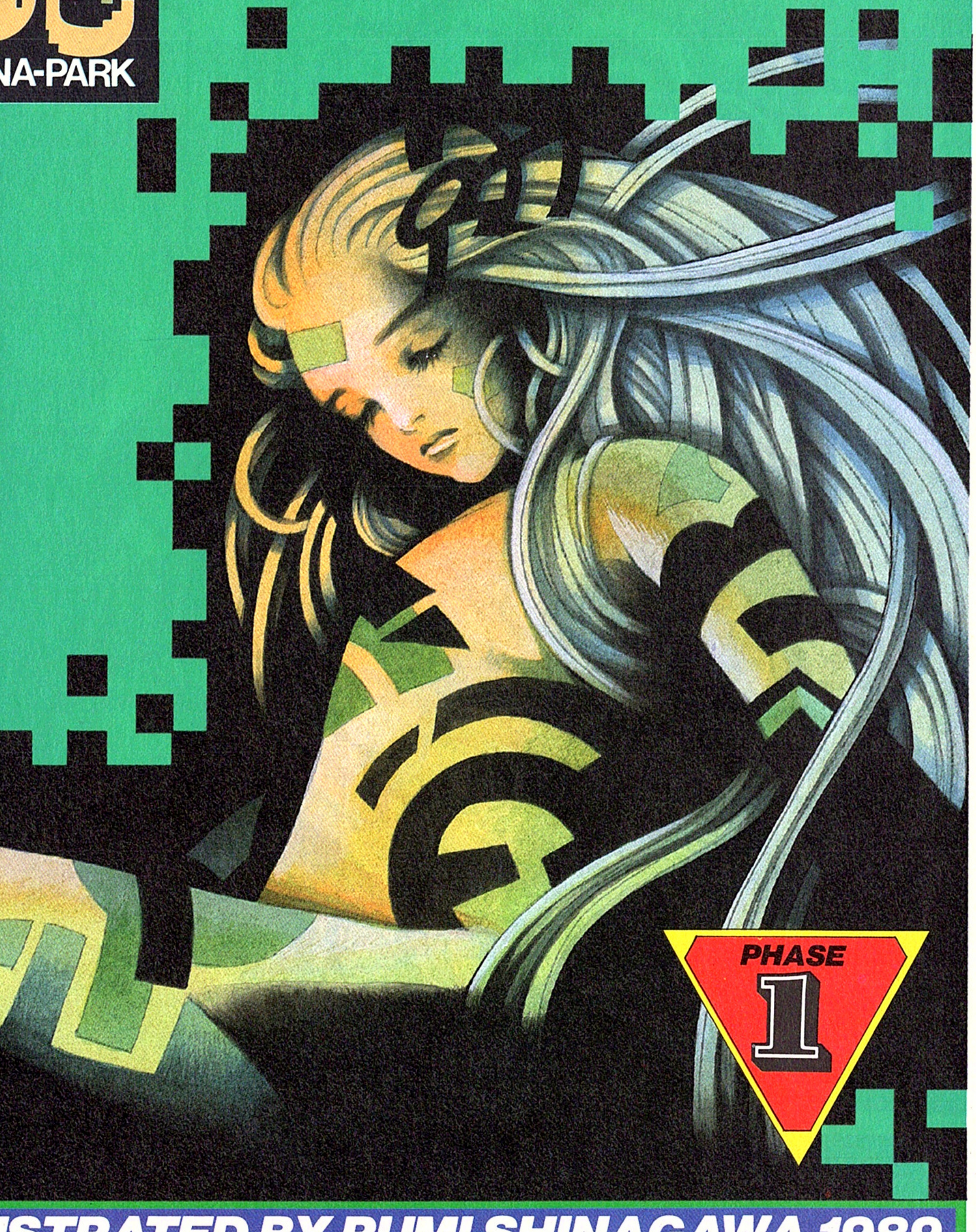
アリスの電脳遊園地
第1回／混沌の沼（カオステアル）
BY　品川るみ

SEE!

Never Land that you've never stepped in but you know the existence.

FEEL!

Each pieces of you got their own stories that you don't know··· they all remain consistence.



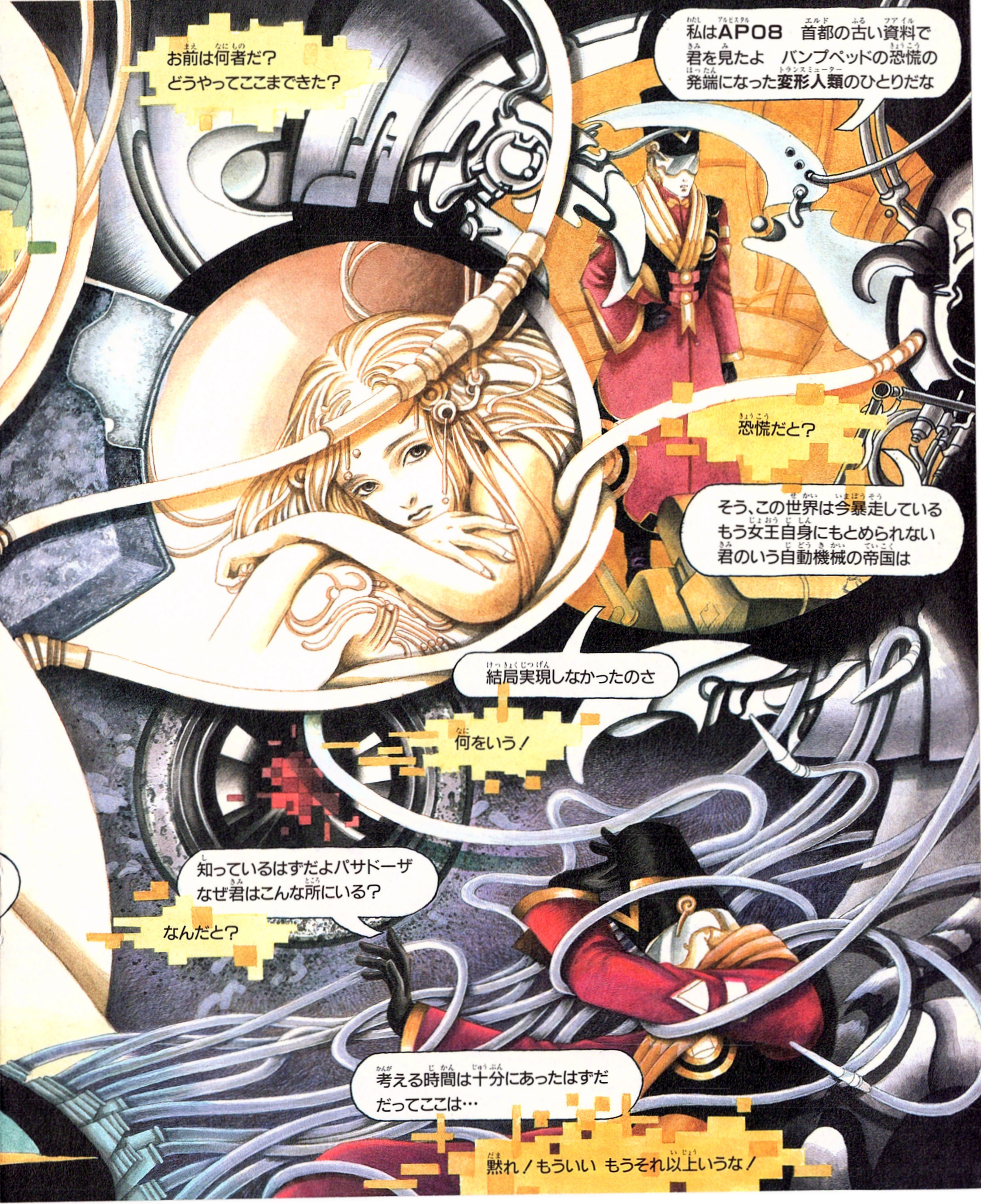
STORY & ILLUSTRATED BY RUMI SHINAGAWA 1989

第1話　カオステアル

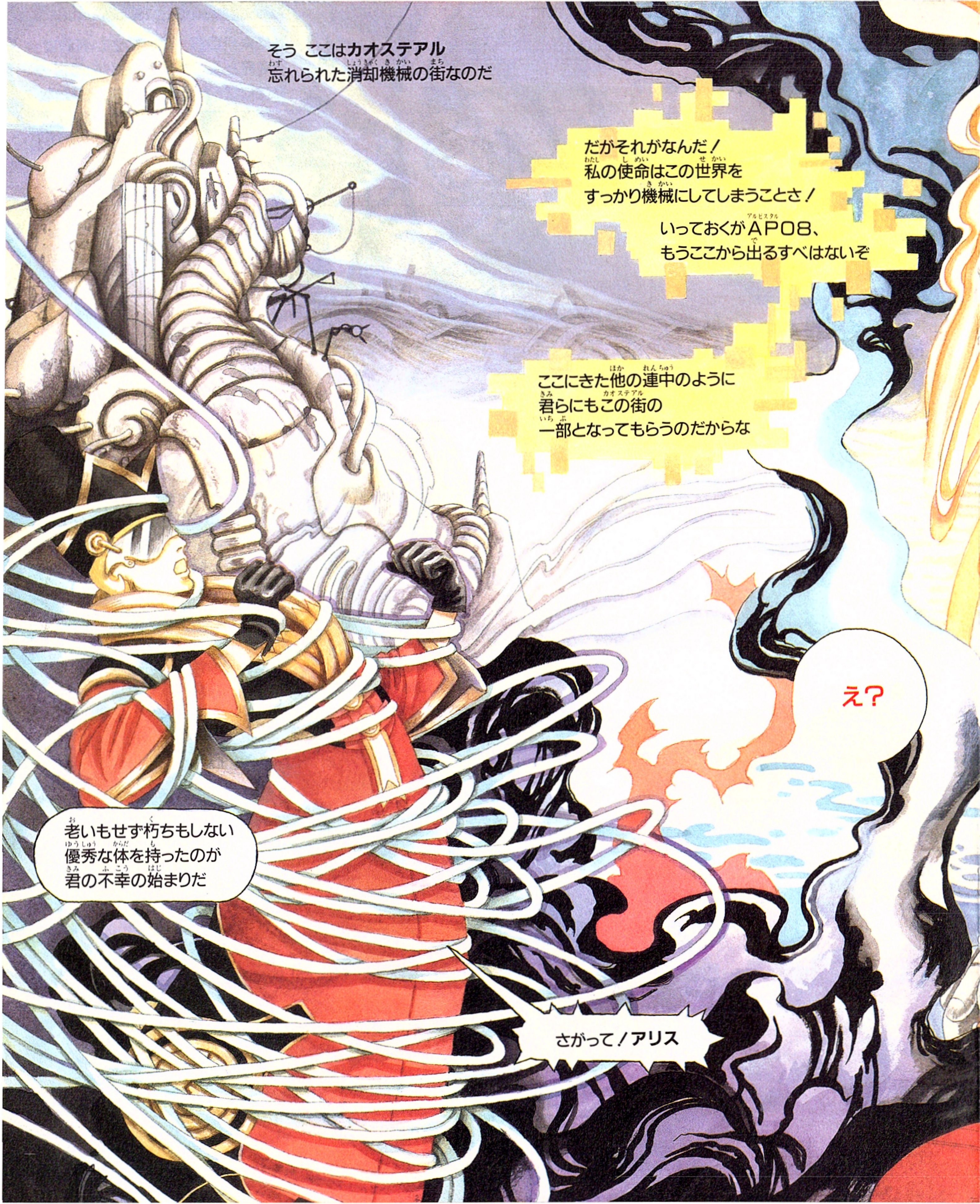

混沌の沼…
この国のあらゆる廃物の
流れつく土地…
こんな所でまさかあの子を
見つけようとはね…
お前の情報が確かなら
たぶんあの子はまだあの中だ
さてどうやって入ったものか…
お前、私を案内できるかね？


これが入口？ただのガラクタにしてはえらく戸締りが頑丈ではないか
出入口というよりこれは…
ここの住人どうやらもともと外に出る気などないらしいな
どうりで評議会が今までここをつきとめられなかったワケだ
まったくこんな時に限って！事態は悪化する一方だというのに
その頃、いつもの場所で私は彼から『変異』のレッスンを受けていた
君がきてかれこれ一週間になるが
アリス、君は実にのみこみのいい生徒だよ


でもパサドーザ、私まだよくやり方がわからないのよ
いや、だいぶ我々らしくなってきたよ
この国は今どんどん変わりつつあるのだ
都の女王さまのおたっしでね この世界自体がそっくり大きな自動機械になりかわろうとしてるのさ
そりゃあこの国は今でも十分豊かではあるがね…
だがもう限界だ 我々はもっともっと豊かにならなければならない そのためには機械になりかわるのが一番いいのだよ この世のすべてが！
パサドーザ！ 君とこんな所で会うとはね
そうか…君だったのか そこまでは考えつかなかったよ



お前は何者だ？ どうやってここまできた？
私はAP08　首都の古い資料で君を見たよ　バンプペッドの恐慌の発端になった変形人類のひとりだな
恐慌だと？
そう、この世界は今暴走している もう女王自身にもとめられない 君のいう自動機械の帝国は
結局実現しなかったのさ
何をいう！
知っているはずだよパサドーザ なぜ君はこんな所にいる？
なんだと？
考える時間は十分にあったはずだ だってここは…
黙れ！もういい　もうそれ以上いうな！


そう ここはカオステアル
忘れられた消却機械の街なのだ
だがそれがなんだ！
私の使命はこの世界を
すっかり機械にしてしまうことさ！
いっておくがＡＰ０８、
もうここから出るすべはないぞ
ここにきた他の連中のように
君らにもこの街の
一部となってもらうのだからな
え？
老いもせず朽ちもしない
優秀な体を持ったのが
君の不幸の始まりだ
さがって！アリス


AP08…
そうだよ アリス 私も機械なのだ だから彼の相手は むしろ私がふさわしい
君はここを出て 都にいかなければならない 女王に会いにね それを君に 伝えるのが私の使命だった
彼が再生するにはまだ かなり時間がかかるだろう なあに心配はない 時間はいくらでもあるのさ
そう—、時間だけはね
そしてカオステアルはつかの間静かになった その後のAPとパサドーザの消息を私はまだ聞かない
以下次号

遊びのプロフェッショナル登場

21世紀のアソビ人

作り出したら止まらない！ 土曜の夜はメカニッ子!!



小型で高性能のICを使えば オリジナルロボットの誕生だ!!

遊びも才能が必要だ!!なんとなく遊んでるようじゃ、キミもまだ"遊びのプロ"とはいえないネ。そこで"21世紀のアソビ人"を紹介しよう。彼はいま自作ロボットの製作中!!（電子機能(エレクトロニクス)と機械(メカ)工作を組みあわせたロボットだ。）なかなかカッコイーね！でも、"20世紀のアソビ人"のキミだって負けてはいられない!!

東京ホビーセンターの電子工作コースには、色んなエレクトロニクス・メカがそろっているから、キミも21世紀感覚で遊べるゾ。

まず手はじめに、音に反応するキャンサロボからスタート！キット付きだから、始めたその日のうちから製作OK!!その他、メカロボ、デジタル時計、ウソ発見機にラジオ…など遊びのメカ色々。とりあえず案内書無料プレゼント中のこの機会を見逃す手はないゾ!!

ワクワク ドキドキする カラー案内書

無料プレゼント中

右のとじ込みハガキを送るだけでOK！

エレクトロニクス

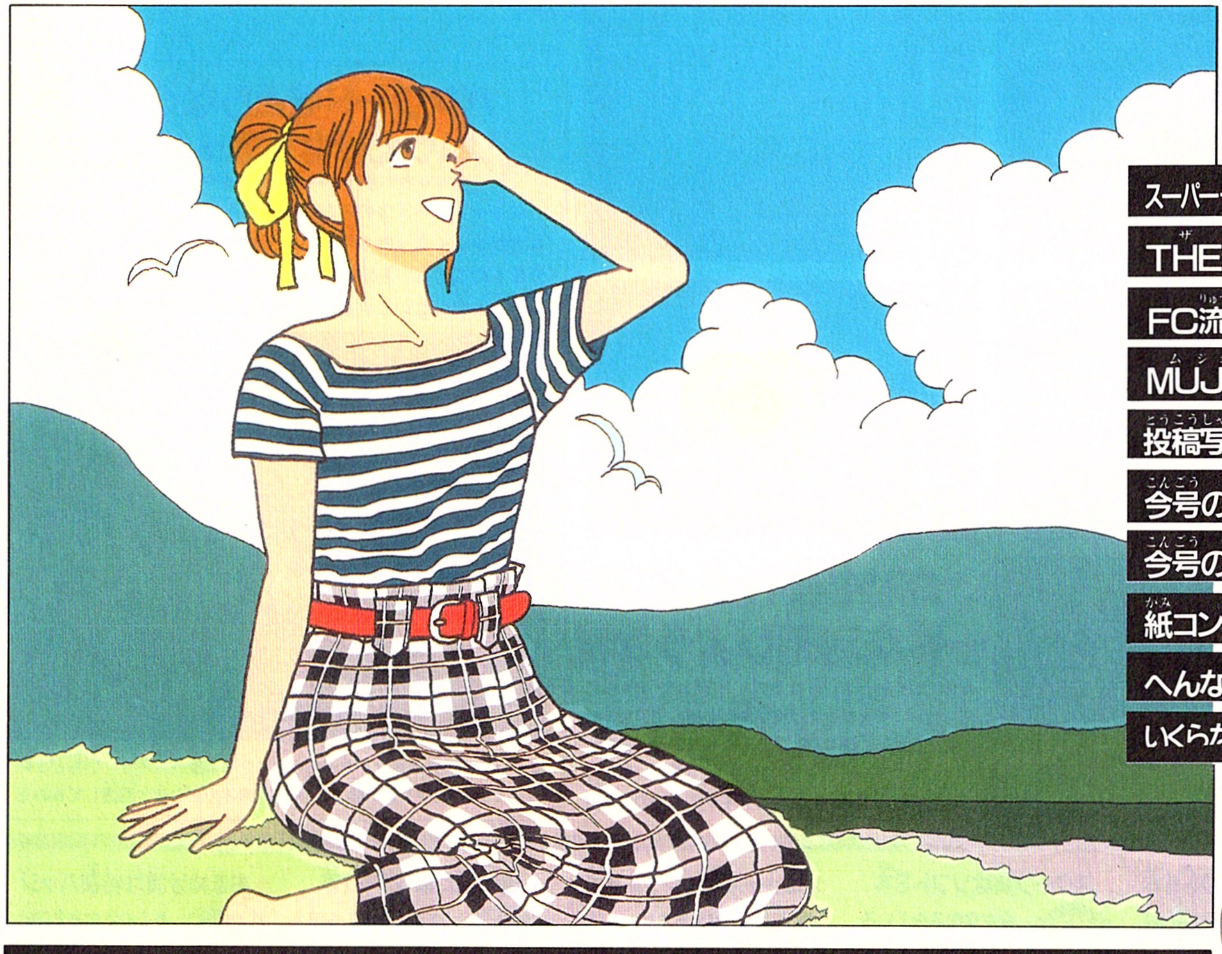
電子工作通信講座

東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3 （年中無休受付中）TEL.03-317-2811

BUG-BOY CLUB

さてさてみなさんお待ちかね、バグボーイクラブの時間がやってきたぞぉ！
バグ技あり、お笑いありでお送りする8ページ。
最後までじっくり楽しんでいただきましょう！
感謝　感謝　感謝　感謝…
は～じまり、始まりっ!!

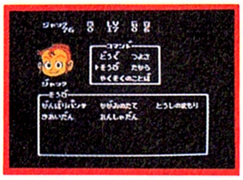
青い空、白い雲、輝く太陽！待ちに待った夏の訪れに、ウキウキ気分の今日このごろ!!



- スーパーチャイニーズ2のスクープ
- THE対決ダイジェスト
- FC流行語ウイザード
- MUJUN
- 投稿写真ジャーナル
- 今号の標語
- 今号のキキチガイ
- 紙コンアトランダム
- へんなもの発見伝
- いくらなんでもいないだろ!!

Vol.14

スーパーチャイニーズ2の

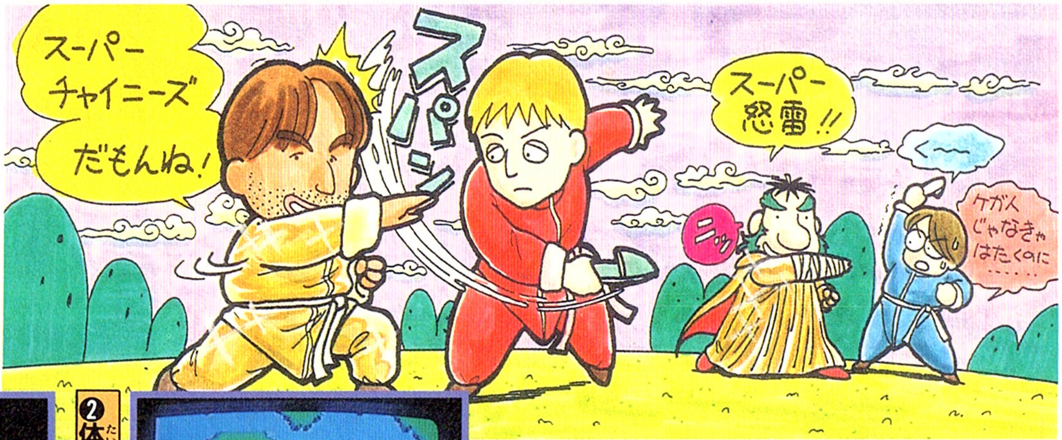


タダで体力を回復させる方法だっ!!

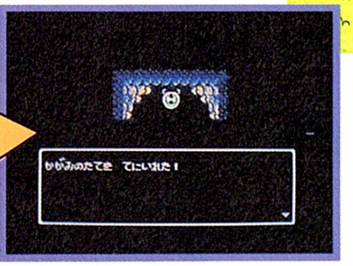
町へ戻れて、しかも体力満タン!! ボランティアのようなお得技!

スーパーチャイニーズ2

今号のトップニュースは、京都府・郷田トヨタロー特派員から送られてきた『スーパーチャイニーズ2』ネタ!! 苦労のすえ、やっとアイテムを手に入れたのはいいけど、残り体力が少ないなんてことがよくあるよね。で、体力回復や町までひとっとびの道具を持ってないときにオススメしちゃうのがこのワザ。タダで町に戻れるだけでなく、同時に体力までフルになっちゃうのだ。いつでもどこでも使えるワザだから、ピンチになったらぜヒ試してみよう!!



①苦労してきたケド



②体力が少ないなぁ



③メモってリセット



④体力満タンでい!!



⑤アイテムもある!!



いつでも聞けるパスワードを利用しようぜ!!

↖体力がない。トンデモコプターもない。でも町に帰りたい、なんてときはサブ画面を出して〝やくそくのことば〟を聞こう。メモったらリセットを押して、コンティニューする。ホラ、体力満タンになって町まで戻ってきた。お金もアイテムもそのまま!!

パスワードをとらなくても、リュウだけならもっと簡単!!

ジャックとリュウのふたりでプレイしているとき、リュウの体力が少なくなったら町のコンビニ屋へいこう。いちいち〝やくそくのことば〟を聞かなくても、簡単に体力が回復しちゃうのだ。お金がないときなどは、なかなか役に立つワザだぞっ!!



⬆リュウの体力が少なくなったら、コンビニ屋へ入ろう。いちど1Pにしてから、再び2Pに戻すと、リュウの体力がなぜか回復してるのだ

★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

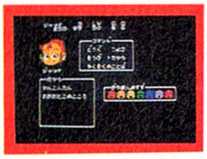
スクープ満載!!

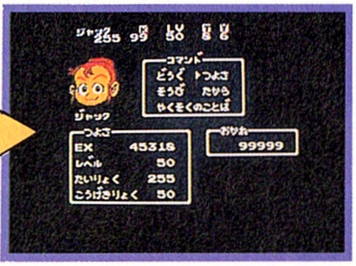
おもしろギャグいっぱいの
このゲームにも得ダネが!!

最強パスワード発見!!
すべてがMAX値!!

SOFT 2

スーパーチャイニーズ2





①レベルは50だっ!!



②装備もパワフル!!

北海道・予安信雄特派員からスゲー報告が届いたゾ。たった5文字のパスワードで、強さや装備が最高の状態でプレイできるんだ。そのうえ、"ぎやまんのすず"も7つ全部そろってるから、あとは妖魔軍団の首領・獄君大王を倒すだけ。コイツがどんなヤツか見たければ、"コンロン山"へGO〜!!

ふるそうび

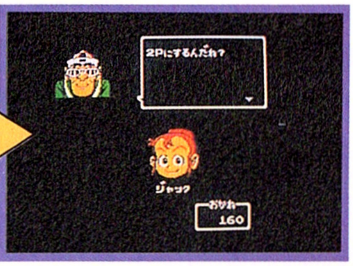
↖"やくそくのことば"入力画面で上の文字を入れてみよう。強さも装備も最強レベルなのだ

風船わり道場攻略法!
じっとしてれば合格!

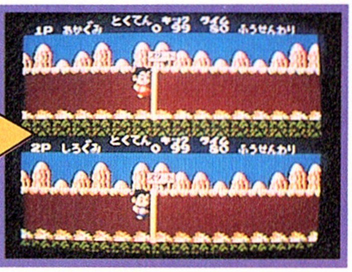
SOFT 2

スーパーチャイニーズ2





①2Pにしてから…



②止まってれば合格

高知県・松林宗徳特派員から、風船わり道場のラクラク攻略法が送られてきたぞっ!! ココで合格しないとミラクルキックを使うことができないから、なんとしてでもクリアしなきゃいけない。ところが、COMが強くて全然勝てないなんて人も、きっといるハズ。いまだにミラクルキックをマスターしてないキミも、もう大丈夫。カンフーアクションにハバをもたせて、ビシバシ敵を倒しまくろうぜいっ!!

↖まず、コンビニ屋へいって2Pにしよう。そのまま道場に入って、動かずにタイムアップを待つだけ。これで合格なのだ!

いきなり町の外へワープ!
歩くテマが省ける!?

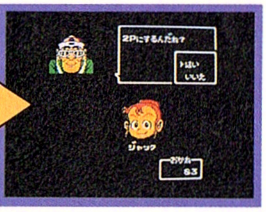
SOFT 2

スーパーチャイニーズ2

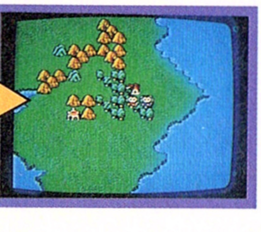




①ジャック再生



②1P→2Pへ



③外へワープ!!

宮崎県・滝田準三特派員宅ではミョ〜なワープ技が見つかった!! どーゆーわけか、町のコンビニ屋からイキナリ町の外へワープしちゃうというのだ。まぁ、町から町へ移動するような大技じゃないけど、ワープのしかたがけっこーカッコイイんでゼヒやってみてもらいたい。2Pじゃないとできないから、友だちに手伝ってもらうとイイね。

⇐2P時にジャックが死んだら、コンビニ屋で生き返らせよう。そして、いちど1Pにして再び2Pにする。"ゲーム人数をかえる"にカーソルを合わせてⒷボタンでワープ

エンディングが見れる!
平和ってイイなぁ…

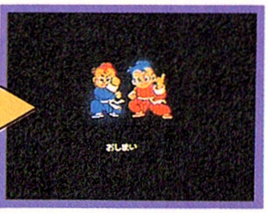
SOFT 2

スーパーチャイニーズ2





①喜びの始皇帝



②最後のMSだ

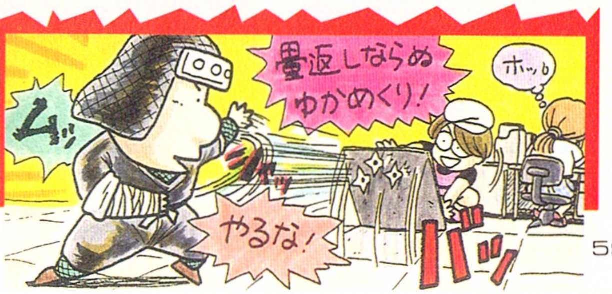
獄君大王を倒してないのにエンディングを見たぞ〜、という東京都・丸茂洋平特派員からの情報だ!! うむっ!! なんと3文字入力で、ラストシーンが見れるとは驚きなのだ。でも、イキナリ見ても感動はウスい。まだクリアしてない人は自力でガンバってみよう!!

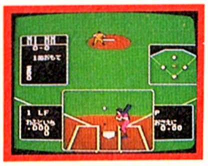
さいご

↖"やくそくのことば"入力画面で、上の3文字を入れるだけ。あとは黙って見てればヨロシイ。感動の(?)エンディングだゾ

次号のお題 クインティ

床のパネルをめくって敵を倒す、ユニークなゲーム『クインティ』が次号のお題。スクープから小ネタまで待ってるよ〜ん!!





宣誓！我々は勝つために手段は選びません!!

これさえ知ってれば、オリジナルチームとのリーグ戦は楽勝だ!!

ベースボールスター

SOFT 3

新潟県の小池栗太くんから『ベースボールスター』の特ダネが送られてきた！　これによると、オリジナルチームとのリーグ戦で、相手チームのメンバーを好きなようにチェンジできる方法が見つかったというのだ！　でかしたぞ小池くん!!　ヒットですよ、ヒット!!　この方法を使えば、バランスのとれたチームをアンバランスなチームに変えちゃうこともできるワケだっ！　今までなかなか勝てなかったキミも優勝が夢じゃなくなるね。でも、残念なことにこの方法は、オリジナルチームとの対戦だけに有効なのだ。ぎゃふん！

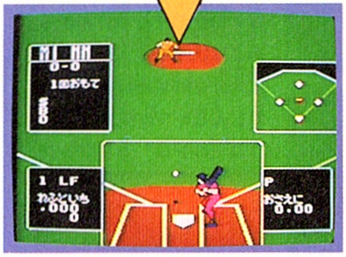
❶まずVSモードにして



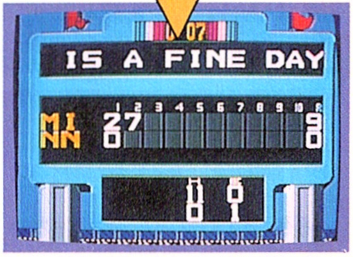
❷相手チームをいじくる



❸リーグモードで対戦!!



❹一挙に9点いただき!!



☗対戦相手をオリジナルチームにしたら、VSモードで相手のメンバーを勝手にいじくる。次にリセットでリーグモードに。すると、相手チームがいじったまんまのメンバーで登場!!

それでも勝てないキミへ



☗名前は出てないけど選手はいるのだ。でも、くびになっても試合してくれるなんて、みんな野球が好きなんだね……ウウッ(涙)!!

泣くな!!　あきらめるのはまだ早い！　さらに強力なインチキ必勝法が用意してあるのだ！　題して『相手チームくびちょんぱ作戦』だ!!　最初にくびにするモードを選んで、相手のメンバー全員をくびにする。そしてリーグモードで対戦してみよう。相手はレベル0の最低チームに大変身!!　これなら勝てるよな。なに？負けた!?　ガッチャーン!!（星一徹がちゃぶ台をひっくり返す音）



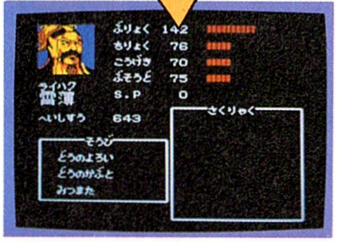
すばやく装備っ!!

武器を早く渡す方法

天地を喰らう

SOFT 2

❶武器を装備した雷薄を

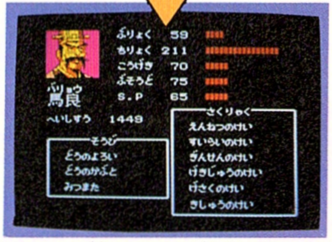


徳島県にお住まいの近藤康範くんから『天地を喰らう』でのスピーディーな特ダネが送られてきた!!　これによると、弱い武将から強い武将への武器の受け渡しが簡単にできる、というのだ！　でかしたぞ近藤くん!!　これさえ知ってれば、いちいちひとつずつ武器を渡さなくてすむね。野望多き男たちにグズグズしてる時間はないのだ！

❷隊列からはずします…



❸すると武器は馬良へ!!



☗こんなにスパッとはいかないけど、やり方はほとんど同じ。まずは編成所へ行って、❶武器を装備した弱い武将をはずす。❷強い武将をはずす。❸適当に仲間を加える。❹強い武将をもどす。するとアラ不思議!!　武器は装備した状態で強い武将へチェンジ



シナリオ8のザコ

洞窟の中の敵がザコに

天地を喰らう

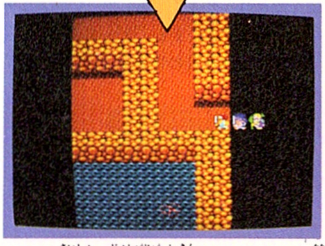
SOFT 1

❶徐州城の付近で戦って



鹿児島県にお住まいの天地五郎くんから、同じく『天地を喰らう』でのナイスな特ダネが送られてきた！　これによると、ゲーム後半で出現する敵は、HPが1500〜1800もあるので、戦闘もやっかいになってくる。が、ここに最初のころのHP100〜120のザコ敵を出現させることができる、というのだ。これで一気にラストへ快進撃できるぞ!!

❷最後の城へ飛び洞窟へ



❸洞窟内の敵がザコだ!!



☗まず最初に徐州城付近のフィールドで戦います。そしたら"神行のお札"をつかってシナリオ8の最後の城へとびます！　とびます！　とびます！（坂上二郎調に）　そのあと洞窟に入ると敵がザコに!!　でも、洞窟に入る前に敵と会っちゃうとダメなのだ…



おしまい！なんやそれ？

いきなりエンディング

帰ってきた！軍人将棋なんやそれ!?

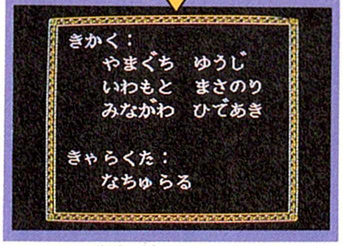
愛知県にお住まいの小野敏宏くんから『帰ってきた！軍人将棋なんやそれ!?』でのクライマックスな特ダネが送られてきた！　これによると、いきなりエンディングを見られる方法がある、というのだ！　でかしたぞ小野くん!!

Ⅱコン Ⓐ Ⓑ を押したままスタート

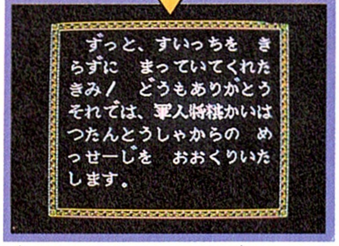
❶この画面でチャレンジ



❷でたぞエンディング!!



❸メッセージもあるぞ！



⬆タイトル画面の時にⅡコンのⒶとⒷボタンを押しながらスタートボタンを押す。これでエンディングが見れちゃうのだ。まあ、スタッフの名前が出てくるのはあたりまえだけど、終わってしばらく待つと、スタッフからのメッセージがあるのだ！　気がきいてるよな!!



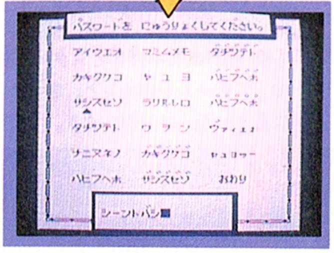
ホームズからの贈り物

いろいろ遊べちゃう!!

名探偵ホームズ Mからの挑戦状

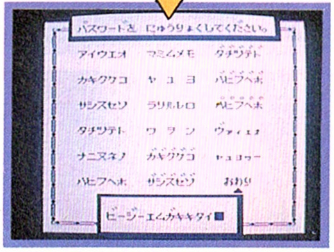
兵庫県にお住まいの田口博明くんから『名探偵ホームズ Mからの挑戦状』でのナイスな特ダネが届けられた！　これによると、3種類のセレクトが可能なのだ！　でかしたぞ田口!!　これを発見するとはなかなかの名探偵だな。

❶ステージセレクトOK





❷BGMセレクトできる



シーントバシ

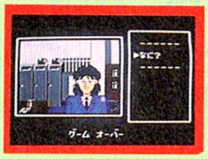
ビージーエムガ キキタイ

エンディングガ ミタイヨ

❸エンディングへいける



⬅こんな3種類のセレクトができちゃうのです。上にあるストレートなパスワードを入力すればOK。BGMは全部で17曲、ステージセレクトは53シーンもあるから、好きな場面から事件にとびこめるぞ!!



ムネでドッキリ！

婦警さんを怒らすな

ファミコン探偵倶楽部PART2前編

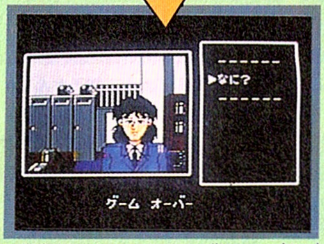


大阪府にお住まいのブンさんから『ファミ探2・うしろに立つ少女・前編』でのハレンチな特ダネが送られてきた！　これによると、婦警さんの胸を3回調べるとゲームオーバーになる!?というのだ！　よくチャレンジしたぞブンさん!!　でも本物の婦警さんにこんなことしたら、ゲームオーバーじゃすまないだろーな…。

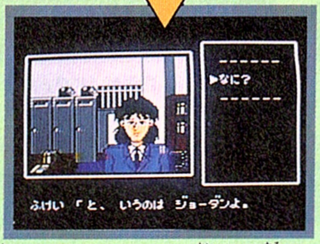
❶胸を3回調べると……



❷ゲ!!ゲームオーバー!?



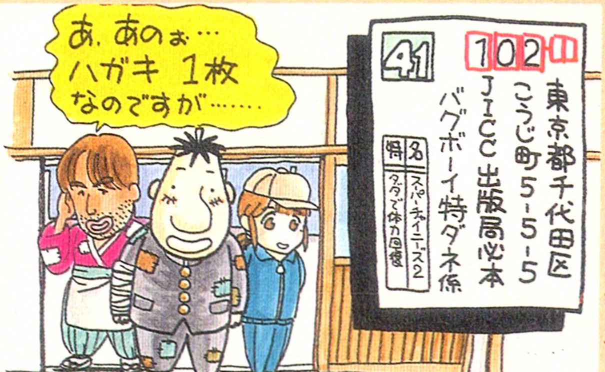
❸ビックリしたなぁもぉ



⬆警察署へ行ったとき、婦警さんの胸を調べてみましょう。1、2回までは軽くしかるだけだけど、3回やるとゲームオーバーに!?　一瞬ドキッとするが冗談なのだ

特ダネ待ってマス!!

オイーッス!!　声が小さい！　もういっちょオイーッス!!　よおーし。てなわけでBBC特派員の諸君、元気に特ダネを追っかけてるかな？　パワフルな行動力で特ダネをモノにしてほしい。このページは君たち特派員がつくるページなのだ。なに？　特派員ばかりあてにするなって？　ハッハッハッ……ごめんなさーい。





セレクトしようぜ！
残機と面とBGMを選択!! SOFT 3
パックランド

和歌山県、吉井純一特派員からの報告。パックランドにも残機セレクト、面セレクト、サウンドモードが発見された!! ❷の画面が出たら✚で残機、面のどちらかを指定し、Ⓘで選ぼう。MY PACが残機。3、5、7、9匹の中から選べる。SKIPで面セレをするかしないかだけをセレクト。次にRUNでサウンドモード。全35曲を聞ける。同じようにⒾで選ぼう。もう一度RUNを押すとスタート画面に。そしてゲームを始めると、SKIPをONにしといた人は面セレクト。ⒾⅡで選べ。

❶開発者かな？



❷残機と面セレだ



❸BGMも聞ける

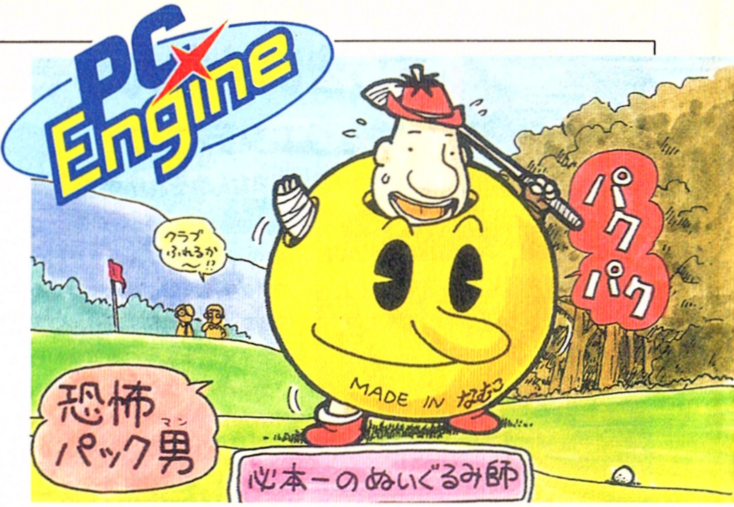


❹面セレクト!!



ⒾⅡを押したままRUN

⬆左のコマンドを入力すると❶。もう一度入力して❷こんどはRUNで❸。次に、RUNでタイトル、RUNで❹



ウラ面もあるでよ!!

全32面をクリアすると、エンディングのあとに裏面を始められる。でも、もっと簡単に裏面をプレイできちゃう方法があるのだ。左の❹の面セレクト画面でⒾコンの✚キー上を10回押してみよう。"うら"って文字が出たら成功。ⒾⅡを押せば、ちゃんと裏面セレクトができるぞっ!!



⬆裏面は、敵や背景の色がオモテと違う。敵キャラの動きも速くなってるゾ



ギャル見ようぜ！
女性ゴルファー登場 SOFT 2
ナグザット・オープン

広島県、芳村志郎特派員からのニュース。どのモードでもよいから、名前に『××KO』というように、最後にKOをつけてみよう。そーすると、画面のプレイヤーは女性ゴルファーにかわるゾ。ちなみに、まさひこくんも、のぶひこくんも女になってしまうぞ。う○こもたばこもみんな女だ。やってくれるぜナグザット。気がきいてるようで、ちょっぴりおまぬけ。妙な名前をつけて楽しく遊ぼう♥

❶名前入力しましょう



❷私は女の子。ルン♡



⬆❶名前登録。語尾が『KO』になる名前を入力してあげよう。綾子なんてイイんじゃないかな？ ❷スタート!! おおっ！ グラフィックが女どぁ～!!



ウラ面行こうぜ！
雪景色のゴルフ場だぁ!? SOFT 2
ナグザット・オープン

新潟県・水品幸光特派員からの情報では、ナグザットオープンには裏面があるとゆーことだ。ヤリ方は簡単。オープンモードで優勝すればよいのだから。（ちっとも簡単でない？）。裏面は雪景色の中、赤いボールで挑戦するのだ。グリーンが速くて、とにかく超～ムズイという話だ。自信のある者は、やってみるとよいぞ!!

❶やっP―優勝!!



❷裏面スタート



⬆❶ハイ、私がトップでございます。優勝の感動にひたってないで、さっさと裏面をスタートさせましょう。❷キレイな雪景色♥ なんて油断してはイケナイの話。激ムズの裏面スタート。

PC Engine の情報も待ってるよ！

う～ん。これからが、夏本番なんだよね。暑くてやだなぁ。こーゆー日は冷房のグーっときいた部屋でPCに燃えたいね。燃えたところで、イイ特ダネを発見したら、こそっと情報局まで通報しておくれ。よろしくっ!!



ちゃーす。必本の大黒柱、FNNっす。今回も笑ってもらうっす！

つね日頃から笑いを求めているアナタ！　どれも爆笑愉快なネタたちを読んでみませんかっ!!　いずれもシュールでセンスばつぐんっ!!　さぁ、読んでらっしゃい、見てらっしゃいっ!!

FNN FAMICOM NEWS NETWORK

ご心配かけました。ぶじ退院できました　でも右手まだ使えないの。

全国1500万人のFCファンに送る！

THE・対決ダイジェスト





兵庫県・めいん

どんなにくだらないギャグでも「ミネアさ〜ん、グッドですよグッド」と、明るくいえるぐらいの広〜い心をもちたいよね。



神奈川県・かるなばる

自信過剰なんだよ、オメーはっ！だから、ふたりともゴメンナサイされちゃうわけだ!!まさに、逆、全ブットバシ！

初代ファミスタ VS ファミスタ'87

〈判定〉小手先の変化でファミスタ'87の一本勝ち

岐阜県・多治見北高

ファミスタの新旧対決。ファミスタ'87VSファミスタ'88。とりこぼして'87の負け。ってゆーのもあるぞ。

必本 VS エニックス

〈判定〉情報を小出しにしてエニックスの勝ち！

愛知県・必本企画課長

それだけじゃない！　エニックスにはまだまだ隠された必殺技があるのだ。その名も、こ…、オッとあぶない！

卸売店 VS 小売店

〈判定〉抱き込んで、卸売店の勝ち！

大阪府・品川玉蘭

でも、モノがクソゲーだった場合、「そんなのイラナイよ〜ん」って言っちゃえば、小売店の勝ちだぞ。

インドの猛虎スーパーアラビアン VS ジャーヴァス人間発電所

〈判定〉0分15秒、レフェリーの意向により無効試合

兵庫県・はあくん

マイナーなようでいて、けっこうみんな知ってるゲームを出してくるあたりが憎い。ネーミングも秀逸。

ゾ○マ VS メタルスライム

〈判定〉逃げるが勝ちっ！で、メタルスライムの勝ち

静岡県・テドンかつどん

もっと逃げ足の速い〝はぐれメタル〟の立場はどーなるんだ!?　それなら、レベル99の武闘家はどーだ!?

沙羅曼蛇 VS ダウボーイ

〈判定〉肩すかしでダウボーイの勝ち

高知県・JCSラビット

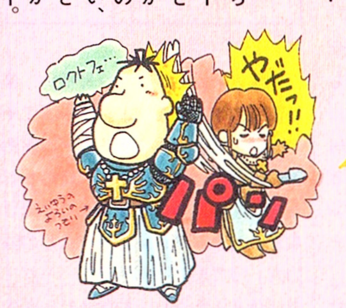
ダウボーイと書いてある場所に、期待ハズレだったソフトを入れれば、いくらでも応用の効く対決だな。

今号のメインイベント ルーラVSロクトフェイト

〈判定〉もろ出しでロクトフェイトの負け

神奈川県・皿まんだ

ウィズ初心者にありがちなマチガイとして、ロクトフェイトを攻撃用の呪文と思って使っちゃうってのがある。私もその昔、友達のパーティーで使ってしまい、手裏剣や村正をなくしたという暗い過去がある。だからロクトフェイトはキライ。



今号のキキチガイ　灰と青春→ファイト青春

ボク「隣り合わせの灰と青春をちゅうもんしたいんですけど…」本屋の人「隣り合わせのファイト青春ですか!?」ボク「………」栃木県・JO²　まるでリポビタンDのCMみたいなセリフ。

ナポレオンフィッシュ赤松：夏の楽しみといえば、なんといっても野外でのライブにかぎる。星空の下で彼女とふたり、時の経つのも忘れてビートに身をまかせるんだ。

違うよみんな!!“ウィ”じゃないよ!

FC流行語(ファミコンりゅうこうご) ウイザード



アダプター〈adaptor〉(名)切っても切りはなせない関係。なくてはならない存在。「やっぱり必本にとって“読者”は——だなぁ」

北海道・ちょっとマディ

♨たくさんハガキくれる人は“アダプター”で、たまにしか投稿してくれない人は“乾電池”ってトコでしょーか。

セーブ〈SAVE〉(名・動スル)おぼえる。記憶する。「あ、これ、テストに出るから——しとこう!」

神奈川県・花野あやめ

♨黒須さんが退院しました。でも打ちどころがヤバかったらしく、今まで——してた記憶がとんじゃったみたいです。

L99【最高】(名)①おもしろいもの。「わぁ、このネタ——もんね!!」②どでかいもの。「わぁ、このハナクソ——だわぁ」

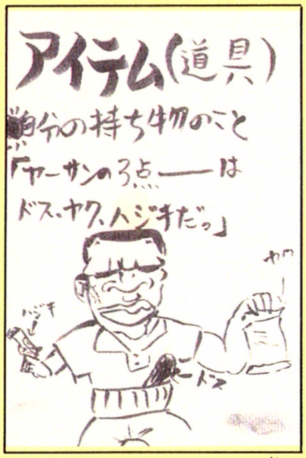
京都府・めらぞーま

♨全国のちびっこ諸君! この単語を使うときは注意しよう。WIZファンには通用しないぞぉっっ!! ニッ!

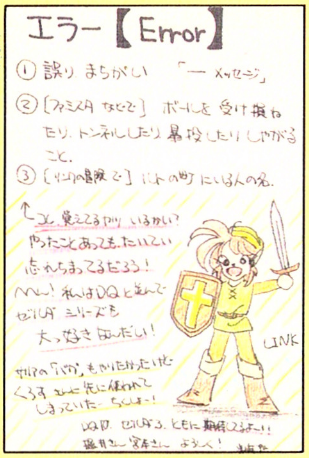
スライム〈slime〉(名)①最初は利用するが、後になるとジャマになる物。「ごいクエの経験値は今じゃもう——だ」②立場の弱い人「今の高橋名人は——だ」

宮城県・キューティーハニー佐藤

♨黒須さんが復帰したからボクも——。でもキング——にはなれない。無念。



静岡県・ジョッカーアキラ



京都府・岩崎プル

ウラワザ【裏技】(名)①カンニング。不正行為。「テストで——しちまったぜ」=ウルテク。②インチキ。「マリックってさぁ、——くさいじゃん」=ウソテク。

北海道・じぇねしす

むらまさ【村正】(名)特定の人以外が持ってても無意味なもの。「猫に小判、僧侶に——」

神奈川県・だんびら+1

♨「鬼に金棒、侍に——」とも使える。

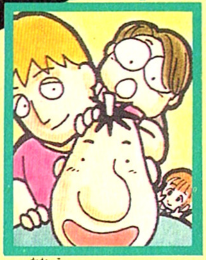
てんしょく【転職】(名・動・スル)進学すること。「ゆかりべまりこさんて、大学生に——したんだね」「わたしは今、高校生に——するために、経験値かせぎしてます」(注)——するためには、ある条件を満たす必要があります。

愛知県・松井龍香

♨まさに“人生はRPG”ってかんじ。がんばってズンチャカレベル上げてって下さいな。ただ、バックアップもリセットもできないから注意してちょ!!

必本の金さん(不確定名)だもんね!!

むじゅん MUJUN

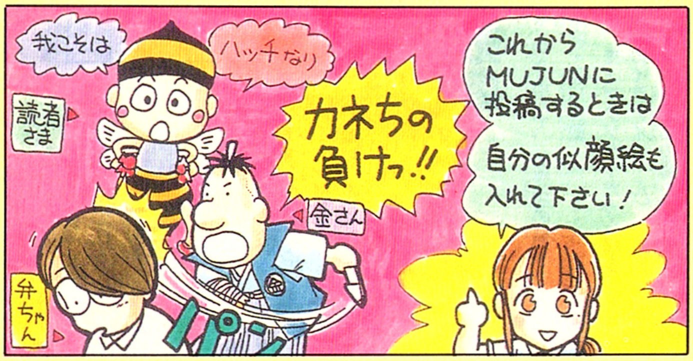


★やぁやぁ我こそは広島のハッチなり。WIZのゾンビにもの申す! 首切りおとされて死ぬな!! バタリアンをみならえっ!!

広島県・ハッチ

(弁護人・アンデッド金子) やっぱクビ切られたら、次の職見つけるまでメシ食ってけねェからじゃん? 黒須さん、はやく腕なおさないとクビが…。

♨(金さん黒須) カネチの負けっ!!



★やぁやぁ我こそはDQⅢの武闘家、ニャーゴなり!! ドラクエの『つよさを見る』にもの申す!! なぜ、しゅびりょく、こうげきりょくの『りょく』はひらがなじゃないんだ!? スペースがないなんて言うなよ!!

東京都・ニャーゴ

(弁護人・プッツンスライム黒須) スペースがなかったんだよ。あっ、言っちゃった!! オイラの負けかぁっ!?

♨(金さん赤松) やっぱ変なとこ打ったか? ニャーゴちゃんの勝ちかな。

★やぁやぁ我こそは和歌山のパープルDRAGONなり!! スーパーマリオにもの申す! なぜピーチ姫は、回をかさねるごとに美しくなるのっ!?

和歌山県・パープルDRAGON

(弁護人・クリボー金子) きっとピーチ姫は恋してんだよ。♪恋するオンナはキレイさぁ〜って郷ひろみも歌ってるじゃん!!

♨(金さんさとみ) そんな歌知らなーい!だからDRAGONさんの勝ちね。



埼玉県・明日香

(弁護人・ボンバーマン黒須) 自己修復能力があるんだよ。でもってそれが早いんだよ。オイラみたいに感謝感謝感謝感謝…お医者さんにほめられたぜ「こんなにすぐ退院できるとは思わなかったよ。プロレスラーなみの回復力だ」って感謝感謝感謝感謝……!!

♨(金さん金子) わかった、わかった、黒須さんの勝ちでいーからさぁ…。

今号のキキチガイ ジンジャーエール➡死んじゃえ

私「ジュースおごってあげる。何飲む?」妹「ジンジャーエール!!」私「おごってやるっつってるのに、なによそれっ!?」埼玉県・揚羽朱美 ♨光景が目にうかぶ。

君主金子:友好的な3人づれが現れた。LATUMAPICを唱えたところ、鈴木正明、品川玉蘭、ローレシアの王妃と判明。たちさり、仕事を始める金子であった。オレって善!?

チョット言っていい？　ネタくれっ！
投稿写真ジャーナル





なんでもそっくりさん
静岡県・ジョッカーアキラ

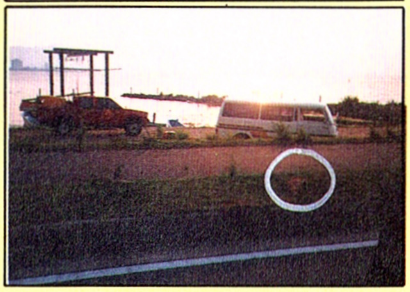
★これは2年前の写真です。バブルスになっている人には、話をつけてあります。

♨ナシつけてある、ってとこが偉い。だからジョッカーアキラくんは特別にもう1枚採用。今回限りの大サービスだ!!



へんなもの
静岡県・ジョッカーアキラ

♨で、ジョッカーアキラくん、2枚目のハガキ。何だか、ブキミというよりオマヌケ。首が切り離されているのに、平常心でいる大仏様の顔が可愛い。ところで大仏様って死んじゃうと、ちゃんと成仏できるのかなぁ？



恐怖の写真
富山県・野村浩一

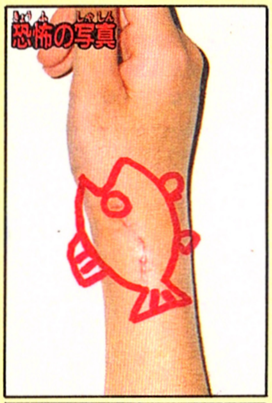
★まだ鑑定していないのですが多分、心霊写真です。わかりますか、偶然かもしれませんが、草のところに老人の顔が見えます。背筋がゾォ〜とします。

♨ギャアーッツ!!　オイラにはお猿さんにしか見えな〜いっ!!



へんなもの
神奈川県・虎那魅一力

♨『すてぃしょん』とは、こりゃまた難しい発音だこと。さすが横浜、外人ただれ、じゃなくて、かぶれ。ここで事件がおきて、ニュースステーションで報道されたら、久米さんもやりにくいだろうなぁ。



埼玉県・プッツンくろす

♨オイラの体に取り憑いた怪魚。手術した次の日から現れた。夜な夜な体中を動きまわって痛いよ。



神奈川県・万吉

♨写真を見ると、なぜか落下中に撮られている。落下中は衝撃がないからシャッター切れんのに…。



広島県・さかたん

★まるで銃で撃ったように寝ている我が家の猫。

♨ケツ（旅の扉に似ていると思う）を見せるなっ!!



茨城県・ににぶ

♨本当にへんな顔っ！　えっ、違う!?　こりゃ、失敬。可愛いよ、スカート。（フォローのつもり）

今号の標語

契約の切れ目が縁の切れ目（○無古）
兵庫県・はあくん

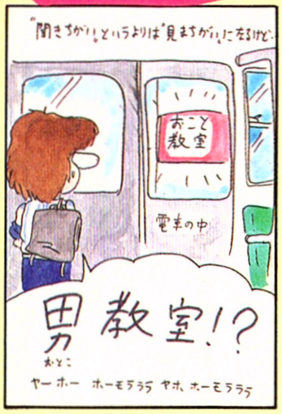
人生とは、テトリスブロックの積み重ねのようなものである
東京都・禎吉七番

捨てる亀あれば拾う亀ありスーパーマリオ3
宮崎県・ぷうかJrターボ

人類みな投稿人
大阪府・ハタ坊

セーブミス三歩進んで百歩下がる
東京都・ゆかりべまりこ

キキチガイSPECIAL



♨誰でも一度は経験したことがありそうな見マチガイ。男教室って保毛尾田先生が開いてるのかな？
東京都・ゆかりべまりこ

今号のキキチガイ　案ずるより産むが易し➡アンルイスより小野やすし

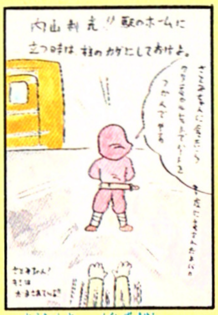
A君：無限増殖ぼくにもできるかなあ？　B君：ああ。「アンルイスより小野やすし」っていうだろ。茨城県・正宗I

改造人間黒須：いや〜、ご心配かけてすみませんのりきゅう。この前の改造手術でお天気センサーを内蔵したので雨の日は痛みますが良くなりましたのでご安心下さい。

衛星生中継でお送りします(大ウソ)

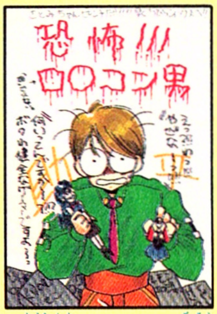
紙コン アトランダム





東京都・船津歩

内山利光は、はっきりいって夜道もおちおち歩いていられません。



東京都・ばくはつ五郎

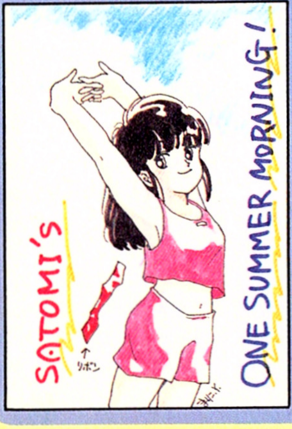
またまた、こんなところにまでジョッカーの怪人がぁ! どぅえい!!



岡山県・早乙女らんま

いやいや、それにしたって風呂上がりのビールにかなうもんはナイ。

必本かばあガール



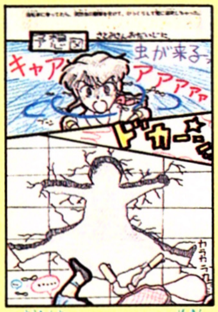
東京都・ゆかりぺまりこ

いやぁ、それにしてもクリソツだな、この童顔と幼児体型…、ウッ!……。だからぁ、本のカドはマジで痛いからヤメテっていってるだろっ!



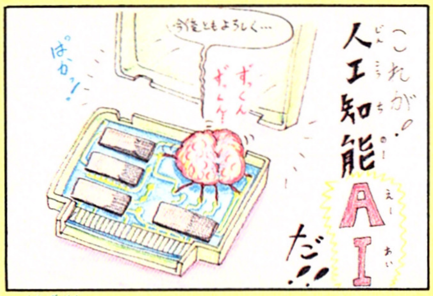
埼玉県・野安ゆきお

きまくりやがってます。バブアニューギニアで修行してきたのかな?



東京都・サラマンダー馬琴

さとみちゃんなら壁を突き抜けちゃうぜ。だから、本のカドは痛いって。

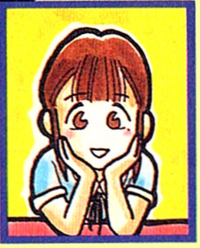


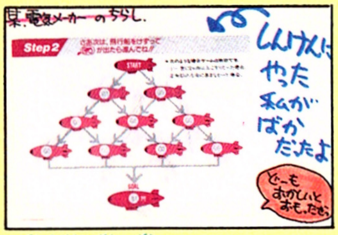
栃木県・ゾンビ・スライム

ゲロゲロ! 生きているカセット。ホントにあったらコワイぞ。ゲームをやってると、「そうじゃないのに」とかしゃべったりしてね。あと、いきなりスキャナーズされたらもっとコワイな。ほとんどサイバーパンク。

笑えるへんなもの、教えてほしいな

へんなもの発見伝





群馬県・骨っ八

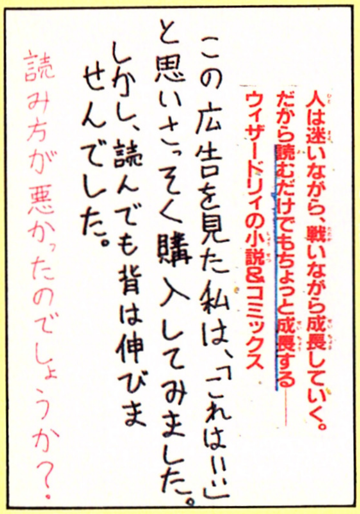
ヌカよろこびだった? でも全部ストップだったらもっと腹立つと思うよ。



佐賀県・徳原瑞貴

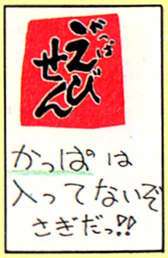
見えないってば。こんなミラーマンみたいな目ン玉の人はいませんよ～だい。

優秀



千葉県・さすらいの定住者

お皿や洗面器かぶりながら読んだんじゃないの? これからは気をつけてね。『身長伸び伸び伸び体操』しながら読むと効果的よ。



広島県・エレメンタル

かっぱは"当たり"じゃないと入ってないんだよ～ん。みどりのかわいいかっぱです。さとみも見たことないけど。



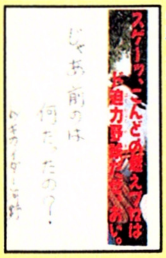
神奈川県・眼羅魅

うわー。プロレスみたい。ファールボールと一緒にランナージャンプ。ピッチャーがランナーをキャッチ。流血!?



北海道・じぇねしす

違うでしょ。"一流メーカー"って名前のメーカーさんよ。"一流メーカー"といえば有名でしょ。



群馬県・キカイダー河野

前のは"超迫力野球"だったんじゃない。忘れたの? そうでしょ? 誰よ"超能力野球"なんていってるのは!!



徳島県・ゾーマ

うわー、いい度胸してるわねぇ。このテのタイプの人にけんか売るとはねぇ。今晩あたりは気をつけといてね。



愛知県・山口寛憲

きっとこれより手前には、"じゃなくて左カーブだよ～ん"と書いてあるに違いない。役所がウソつくわけないもん。

今号のキキチガイ **珊瑚礁→参考書** この前の『珊瑚礁に落書きをした事件』を初めて聞いたとき、わたしは「たかが参考書に落書きしたくらいで…」と、かんちがいしてしまった。 福岡県・影艶 参考書の落書きなんてニュースじゃやんないって。

さとみ：このあいだ、久しぶりに中学時代の友達で集まりました。みんなかわってなかったけど、結婚の話とかしてててビックリ!! オトナになるって、こーゆーコトかしら?

お、よくきたな。ま、読んでけよっ！
いくらなんでもいないだろ！



★ハガキの束が捨ててある**竹やぶ。**

神奈川県・かるなばる

♨そういえば、必本の投稿者にも、未公開ハガキの譲渡問題が、噂されているって話しだ。



広島県・秋本奈槻



山口県・リカント

★電子レンジの『チーン』という音を聞くと、その場で手を合わせて**おがむ奴。**

愛知県・山口寛憲

♨うーん。赤松さん、こういう時って、どうやってリアクション返したらいいんでしょうか？「それにはまずインドメタシンだな」毎度ありがとうございます。

★予防注射のとき、腕に思いっきり力を入れ、**さぁやってみろ!!** だがオレにはそんなものはきかん！　とかなんとかぬかすガキ。

群馬県・キカイダー河野

♨きかなかったら、何本注射したって、病気は治らないぞっ!!

★バスト88、ウエスト60、ヒップ90と、スタイルのいい**オ・ト・コ！**

福島県・平家派

♨いやぁだぁ～ワタシみたぁ～いっ！と、いってもオイラの顔の形のことだけど。ま、こんなデカくないけど。

★**炭酸入り**の味噌汁。

福岡県・蜂蜜具

♨やっぱりファイバー繊維の入った味噌汁じゃないと。って、なんか、あたりまえなこといっちゃったみたい。

★**せいろがん味**のキャンディ。

東京都・サラマンダー馬琴

♨おいひひょっ！

★**毛先が球なやつ!!**

茨木県・いしたぁ

♨そういうやつって、やっぱり汗かくと“つぶ塩”になるのかなぁ。

★万引きしょうか迷っている奴の近くで**やっちゃえポーズ**をしている奴!!

三重県・ドラゴン喰エスト

♨ゴーゴーッ!!

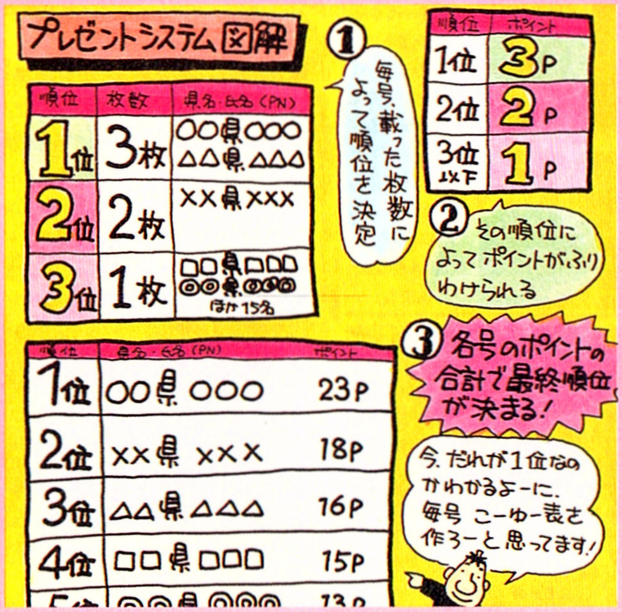
★**失敗ハガキ**は、5円の手数料で替えてもらえることを知らないヤツ！

北海道・奈津子

♨投稿人生を歩むわたくしが知らなかったなんて…。あぁ、情けなや。

FNNプレゼント企画の説明だっ！

やぁ、待ったかい？　時計が遅れててさぁ…！　と、軽くボケかましといてぇ。ホラ見ろ!!　これがウワサの『プレゼント企画』だぁっ!!　やっと会えたねよかったね!!



説明しようっ！　プレゼント企画、は大きく分けて3種類用意してあるのだ!!

プレゼントは次号VOL.15からスタートするぞっ！　まずひとつめは、各号（VOL.15から）で掲載枚数の多かった順にポイントをふりわけ、最終的にはVOL.24までの合計ポイントで優勝者を決定するシステム。上位7名までが以下の賞品を手にすることができるのだっ!!

ふたつめ。たった1度でも採用された人には、もれなく参加賞をプレゼント!!　お店では買えない、ＦＮＮの特製品だ。

みっつめ。毎号、いちばんオモシロかった人1名だけにプレゼントをあげるというもの。まだ検討中なのでハッキリとは言えないが、こちらもＦＮＮ特製の品になる予定だょっ!!

- ●最優秀賞　ゲームボーイとソフト3本と通信ケーブル（1名）
- ●敢闘賞　ゲームボーイ本体（1名）
- ●努力賞　ファミコンソフト1本（5名）

募集

ぼっしゅうー！　没収じゃないよ募っ集だよん!!

も～い～くつね～る～とぉ、夏休みぃ～♪　ちょっと気が早いかな？　さて、読者の諸君ももう新しいＦＮＮに慣れたころだろう！　慣れたよね？　じゃ、ハガキを書こう!!　改造人間になって生まれかわった黒須さんに負けないぐらい、スーパーでパワフルなハガキを待ってるぞっ!!　スーパーでパワフルなハガキをズバッと送りゃ、暑さもブッとぶってモンダミン！



MEGA DRIVE CLUB メガドライブクラブ

VOL.16

東京おもちゃショーへいってきた。もちろんお目当てはセガのブース。完成品、開発途上品さまざま取り混ぜて出品されていて、活気にあふれていた。その中でもやはり「大魔界村」の評判が良かったみたい。

大魔界村

文／ＣＢ成沢

▶業務用に登場した時はあまりの難しさに手を出すのをためらっちゃったけど、こうして家庭用としてプレイするとヤル気が出てくるのよね。ここまで完璧に移植してあるとちょっとぐらい難しくても許せてしまうのだ。◀

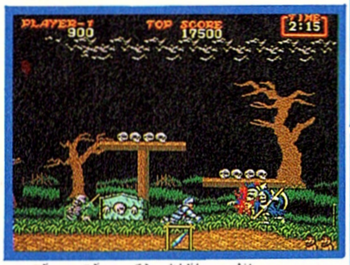
■セガ
■8月発売予定
■￥6800（予価、税抜き）



ビシッと基本を押さえていないとクリアするのはかなり難しいのだ！

Vol.12で１部を紹介した「大魔界村」は夏のMD用ソフトの中で期待の高いものだ。出来の良さでは折り紙つき、ちょっと難しすぎるかなと思うけど、家庭用なら許されるという気もする。

というワケで今回は気合いをいれてより細かなところまで紹介しようと思う。その気にさせるゲームなのよね。



▲次から次へと敵が間断なく現れる。とにかく撃ちまくるしかないのだ！

魔界の主・ルシファーを倒すために主人公・アーサーは銀のよろいを着け旅立った。全５ステージを２周した先にルシファーがいるのだ。各ステージは前半、後半に分割され、制限時間内にクリアしなくてはならないのだ！



◀右上のタイム表示に注目！後半戦に入るとタイムが加算される



◀そしてボスキャラとの戦い。動きのパターンをつかむことが第一

アーサーのよろい

アーサーははだかだと一撃くらっただけでやられてしまう。もしはだかになってしまったらより慎重に進んでいかないと苦しい。一瞬の油断が命取り。



銀のよろい
スタート時はこのスタイル。一撃を受けるとはだかになる。

金のよろいを取る

ダメージ　よろいを取る



金のよろい
耐久力は銀と同じだが、魔法を使えるようになっている。

ダメージ



はだか
水玉パンツがかわいいが一撃を受けると骨になってしまう。

上撃ちと下撃ち

上撃ちは✚ボタンを上に入れて攻撃すればＯＫ。下撃ちはジャンプ中に✚ボタンを下に入れて攻撃すると撃てる。両方とも頻繁に使うのだ。



▲上撃ち。ステージ１から使うことになるぞ



▲下撃ち。これを使わないと倒せないボスがいる

アイテムとその出現パターンをつかもう

アーサーと切っても切れないつながりがある各種アイテム。それらは宝箱の中か、つぼを持っている敵を倒すことにより得られる。より便利な武器を手にいれれば戦いはグッと楽になるし、罠に引っかかったり、武器の選択を間違えば痛い目に合わされることになる。すべてのアイテムを取ればいいという事ではないのだ。その特性をしっかりと把握して取捨選択していくことがプレイの重要ポイントなのだ。





宝箱
アーサーがマップ中のある１点を通過すると床からモコモコとせり上がってくる。中身はよろい、武器、怪人のいずれか。宝箱の出現数によって中身が決まる。

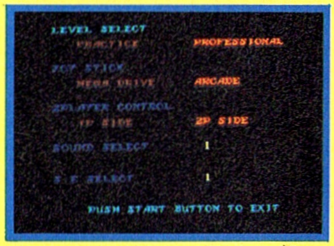




つぼ
敵キャラの中にはつぼをしょってアーサーに襲いかかってくるものがいる。その敵を倒すとつぼは床に落ち、中身が現れるのだ。赤いよろい、武器のいずれかが出現する。

オプションモード

セガ名物、オプションモードを出すのは簡単。タイトル画面の時スタートボタンを押せばそのままゲームスタートかオプションかのセレクト画面になる。内容は"LEVEL SELECT"（難易度設定）、"JOY STICK"（✚ボタン設定。"ARCADE"だと斜めに入らない。"MEGA DRIVE"のほうがプレイしやすい）など。ヒマな人はサウンド、ＳＥ（効果音）をすべて聞いてみよう。



▲ＢＧＭは１～26、ＳＥはなんと56種もある。かなり聞きがいがあるよ

宝箱の中の怪人

宝箱の中から現れた怪人は実体化したときにぶつかるとダメージを受ける。そればかりでなく、怪人の投げる魔法に当たるとよろいを着ている時はあひるに、はだかの時は老人にされてしまう。どちらも５秒程で元の姿に戻る。



▼キレイな輪なんだけど狙いは正確だ





▲あひるになるとジャンプしかできない。敵にぶつかるとはだかに



▲老人にされるとジャンプできるが高さは低くなり、武器の飛ぶスピードがやたらと遅くなる

†アーサーの身を守る7つの武器。その力と魔法を使いこなせ

アーサーの武器は以下にあげる7種類。場所と状況で使い分けろ……とはいわない。使えるのはせいぜい4つ。あまり、というより取ることによって明らかなデメリットとなる武器がある。それらの武器を取らないようにするのも重要なテクニックなのだ。

魔法はサイコキャノンを除くそれぞれの武器にひとつずつあり、Ⓑボタンを押しっ放しにしてエネルギーを貯え、画面左下のゲージがフルになったらⒷボタンを放して発射される。



◀ゲージが満タンになると武器の表示が魔法の表示になる



◀ドッカンバリバリと魔法が炸裂！ これがカッコいいんだよね



槍

もっともオーソドックスな武器で、ゲームスタート時から持っている。横方向へは立っていてもしゃがんでいても常に水平に飛んでいく。まあ、ステージ1をクリアするには充分だが、先のステージではちょっと不安。

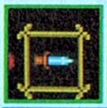


▲最初はこの武器で進もう。ナイフか円盤の出現を待つのだ

雷の魔法

稲妻がアーサーの身体に落ち、上と左右に広がりその範囲にいる敵を倒す。意外と役に立たない。





ナイフ

サイコキャノンを除く6つの武器の中では最強。3連射できるのはこのナイフだけなのだ。ステージ5などナイフじゃないとかなりキツい。ナイフ以外の武器を取らないようにするのもこのゲームの重要なポイントなのだ。



▲連射すると飛んでいく高さが1投ごとに変わるのがわかるよね

分身の魔法

一定時間、自分の分身が出現し、同じ攻撃をする。使う場所によってはかなり便利。





オノ

撃つと自分の斜め上に向かって飛んでいき、敵を貫通していく。強力そうな気がするが、投げたオノが消えるまで次のオノが投げられない（2連射はできるけど）のだから不便。取ってしまったらなるべく早く他の武器と換えるように！



▲水平に飛んでいかないのがクセ者。敵を貫通してもいいことナシ

爆裂の魔法

アーサーの頭上で爆発が2度起こり、その爆発に巻き込まれた敵を倒す。あまり役に立たない。





ナパーム

青白い炎が山なりに飛び、着地した地面の上から数キャラクター分燃え上がる。炎は燃えている間は敵にダメージを与え、一定時間で消える。上投げの場合、あまり高くは上がらない。そこが難点だがまあまあ使える。対ボスキャラには不向き。



▲そこそこ使えるけど、カタい敵を相手にするには役不足

火球の魔法

2つの火球が渦を巻きながら上へ飛んでいく。かなり広範囲の敵を倒すことができるのだ。





円盤

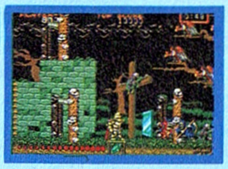
立って投げる時は槍とほぼ同じだが、しゃがんで投げると地形に沿って飛んでいく。地面から生えている敵を攻撃する時にたいへん便利。また、上下に投げるときは円盤が上から見たカタチで飛んでいくため、当たり判定が広くなる。



▲立って投げて、地面にぶつかるとやはりその地面に沿って飛ぶ

守りの魔法

アーサーが向いている方向にバリアを立て、敵の攻撃や弾を一定時間防いでくれる。





剣

唯一投げることができない武器。もちろん振り回して敵と戦う。1撃のダメージは他の飛び道具の2倍あるが、いかんせん接近してでしか攻撃できないのがツライ。取らないように！ ちなみにちゃんと上突き、下突きはできる。



▲振っている姿は確かにカッコイイが、やはり接近戦だけだとねえ

雷龍の魔法

上方45度に2角の雷龍を投ばし、敵を攻撃する。火球と同じように攻撃範囲が広い。



2周目用の特別な武器があるのだ！

2周目で魔法のよろいを着け、宝箱を開けると大天使ミカエルが現れる。しばらくそのままでいるとミカエルはサイコキャノンを残して消える。対ルシファー用の最強武器なのだ。ボスとの戦いがぐっと楽になるはずだ。





▲大天使ミカエル登場。このままちょっと待て



▲ミカエルはサイコキャノンを置いて消えた……



サイコキャノン

撃つと青白い大きな球が飛ぶ。この時敵に当たると他の武器の2倍のダメージを与える。一定距離飛ぶと小さくなって消えるが、小さくなった時のダメージは他と同じ。射程の短さにさえ慣れれば最強の武器である。



▲とにかく強力。ハゲタカだって1発でやっつけてしまうのだ

敵の弾を相殺する

サイコキャノンの時は魔法は使えないが、射程が延び、敵の弾を相殺することができるのだ。



ステージ1完全マップ

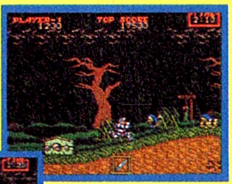
ではゲームシステムの基礎は終わったので、とりあえずステージ1のマップを見ながら実戦的な説明をしよう。実はこのゲーム、ステージ1と2がもっとも難しいのである。練習と思うと痛い目に…。

START



土の中から死神続出！

次から次へと鎌を持った死神が土の中から出現する。割と動きのスピードが速いので確実に倒していかなきゃならない。高いところから飛び降りてくるヤツもいるので注意が必要だ。あまり先を急がず、ゆっくり進んで確実に倒そう。



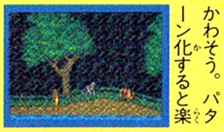


▲草むらから覗いているヤツもいるのだ
◀前から後ろから現れる。ふりむいて撃て！

つむじ風は動きに合わせてかわせ

橋を渡ると後半部に入る。雨が降ってスピードが遅くなる上に、襲ってくるつむじ風は回転している時はダメージを与えられない。正体を現した時に攻撃すればいいが、倒さずにかわして進もう。





◀動きをよんでかわそう。パターン化すると楽

あたりをよく見て進め

ギロチン台は刃にぶつかると当然ダメージを受ける。通るときは死神が近くにいないことを確認！



◀こんなことがよくある。慎重にいかないとね……



マップ内の赤い点は宝箱の出現通過ポイント、青い点は実際に宝箱が出現するポイントです。左にある赤い線は前後半の区切りです。

手強いぞ！触手根とドクロ花

土中から現れる根は素早い連射で倒すのみ。花はドクロを降らすが、その間に入って攻撃しよう。どちらも一気に倒さないと危険だ。ここが最難関地帯だ。



▶弱点は皮がむけて赤くなっている部分だ



▲ドクロの間を縫って攻撃。花は上撃ちを使うのがいいだろう

素早い動きの豚男

ブタ男は近づくとジャンプして走ってくる。円盤かナイフで撃ちまくれ。下の段からも狙えるが、液体を吐いてくる。



◀ナイフ、槍、円盤以外だとちと苦しい

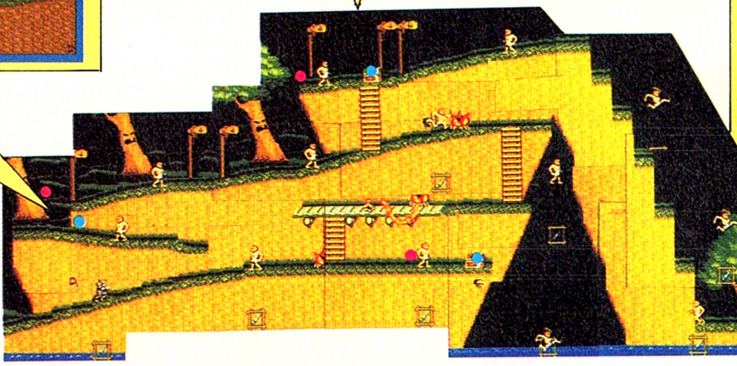
ボスキャラ・シールダー

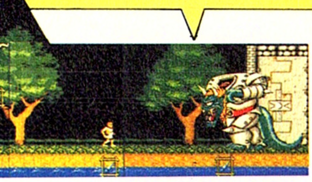
弱点は右腕の持っている顔の部分。あまり接近しすぎずに、シールダーの出す炎をかわすことを第一に考えてジャンプしながら攻撃しよう。コイツより根と花のほうがよほど難しいのだ。





▶弾の動きをよく見てジャンプ





メガドライブクラブ 一押し情報 東京おもちゃショーレポート

6月15〜18日に東京は晴海の国際見本市会場にて「東京おもちゃショー」が開催された。その時に発表されたMD用ソフトについて報告しよう。

まずはセガ発売のものから。

今回紹介した「大魔界村」を中心にすでに一部紹介済みの「尾崎直道のスーパーマスターズ」、「スーパーハングオン」、「フォゴットンワールド」などがより完成に近い形で展示されていた。これらのソフトは近くより詳細を紹介できることになると思う。秋以降発売のものではアクションゲームの「孔雀王II」、「ランボーIII」、「ゴールデンアックス」、それにタイトル画面だけだが「ムーンダンサー」なども発表されていた。「ゴールデンアックス」の出来がなかなかだったのが印象的。

サードパーティも元気。「TEL TELスタジアム」の実演がおこなわれていたほか、「スーパーハイドライド」、「カース」、などが動いている状態で展示されていた。「TEL TELスタジアム」の実演は目を引くもので、1試合30〜40分のプレイ時間はちょっと長いかなと思うけどまあまあ楽しめそう。セガブースとセガ本社を結んでの対戦だったそうだ。注目のナムコ「フェリオス」は業務用のみの展示。MD版はまだ何もなし。



◀「孔雀王II」のボスキャラシーンだ



▶「TELTELスタジアム」の実演風景。けっこうスピーディにゲームが進行していく



▶こちらは「ムーンダンサー」のタイトル。雰囲気いい絵だ

この夏、Ultimaが燃え上がる!!

コミックと小説、強力2点いよいよ登場!!



剣と魔法と永遠の冒険！

コミック版ウルティマ

クエスト オブ アバタール

田中夕子・著 予価880円(税込み)

「エクソダスの恐怖」より1年…。
勇者達の新しい旅がまた始まる！
永久の平和をもたらすもの、アバタールを求めて！
さらにパワーアップされた描写！過激化するテンポ！
コミック界のリボンの騎士、田中夕子が贈る
快調コミック第2弾！

好評既刊

コミック版ウルティマ

エクソダスの恐怖

田中成治・著/L.ブリティッシュ・原案

定価880円(税抜き)

聖惑星ソーサリアに封じこめられたエクソダスとは何か？
ブリティッシュ王に招請された竜戦士とは？
パソコンゲーム名作中の名作、コミック化第1弾！

幻想冒険小説の最高傑作

小説ウルティマ

クエスト オブ アバタール

井上尚美・著 予価980円(税込み)

ゲームノベル作家当代随一の井上尚美がウルティマに挑戦！
鬼気迫るストーリー、急テンポな展開、
そして爆発するバイオレンス描写！
幻想冒険小説の最高峰を究極めるべく、
著者、渾身の力を込めて贈る、ウルティマの世界！

JICC出版局
書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

RPG新世代のための幻想小説ここに登場!!

DRAGON LORE



最後の竜に捧げる歌

STORY・手塚一郎　ICHIRO TEZUKA
ART・加藤俊章　TOSHIAKI KATO
定価980円（税込み）

プロローグ

薄暗い部屋であった。
何かの実験室のようにも思える。
そこそこの広さがあるが、それでも狭く感じられてしまうのは、
置かれているものの数が多すぎるためであろう。
積み重ねられた書物。
古びた巻物。
様々な薬品。
それを計るための天秤。
人間の頭蓋骨で造ったのであろう器。
獣の脚。
妖精の標本。
蒸留器。
硫黄。
水銀。
塩。
溶液に漂う小人は、ホムンクルスか……。
深夜であった。
窓からは、ひたひたと闇が洩れてくる。
暗天を彩る星々も、冷たい光を落とす月も見ることはできなかった。
厚い雲が大空を覆っている。
一切の光が消え失せ、あらゆる色彩が抜き取られた黒一色の世界――。
だが、部屋の中は真の闇ではない。小さな小さな灯りが灯されているからだ。
机の上に並ぶ無数のフラスコが、その、あるかなしかの光を柔らかく弾く。
先ほどから、乾いた音が聞こえていた。
いや、音ではない。
声である。
囁くような、呟くような声が、薄闇の奥から紡ぎ出されている。
目を凝らせば、そこにひとりの人物の影を見いだすことができたであろう。
しかし、それが男であるのか、女であるのか。いや、おとなのか、子供なのかも判らない。
ただ、規則正しく、乾いた声を洩らし続ける。
突然、閃光があった。
浮かび上がる人物。
顔に刻まれた無数のしわが、複雑な明暗をなす。
老人であった。
この男は、どれほどの永い刻を生きてきたのであろうか。しわの数だけをみるならば、
それは明らかに人間の限界を越えていた。
遅れて、轟音が聞こえた。
雷だ。
嵐の気配がする。
老人の声は続く。
再び、閃光。
今度は、老人の前にある、小さな水槽が鈍く光った。
無色の液体で満たされたそこには、異形が沈んでいた。
血の赤をした、小さなものである。
透きとおっていた。
掌に乗るほどの竜であった。
定期的に吐き出される微細な気泡は、それが、まだ生きていることの唯一の証しだ。
光が消え、薄闇が戻ってくる。
遅れて、轟音。
声は、消えていた。
代わりに、堪えきれずに洩らしたような笑い。

老人は、自分の横に置いてあったフラスコを手にする。
中に入った青い液体が、ゆらりと揺れる。
水槽に注いでいった。
無色だった水槽の液体が、青く染まってゆく。
――と。
それに気づいたかのように、眠れる竜が目覚めた。
喉を垂直に立て、吠える。
吠える。
まとわりつく液体が、邪魔をする。
咆哮。
声にならない
吐き出される叫びは、気泡となり、激しく水面を打つ。
竜の体色が失せていく。
水の青に、火の赤が打ち消されて、色彩があせてゆく――。
竜の、その輪郭は、次第に朧になる。
動かなくなる竜。
満足そうに笑う老人。
枯れ枝のような両腕を胸の前で組み、再び囁きを洩らす。
今度のは、明らかに呪文と判るものであった。
――〝混沌〟のために。
〝海神〟よ
〝火蜥蜴〟の〝薔薇〟を〝牝犬〟に変え、
除かれし〝剣〟の秘を明かせ。
〝不死鳥〟の〝牢獄〟を――。
我に明かせ。
〝海神〟よ、気化せよ――
それは、練金術師に好まれる《象徴》を使っての呪文であった。
静まり返っていた水槽が、にわかに騒がしくなってきた。
竜は、動いていない。
水槽に満たされた液体が、己れの力で流動しているのだ。
たぎる液体。
立ち昇る蒸気。
と、その蒸気が、奇妙な形をとっていた。
見ようによっては、人の身体の一部とも思えた。
蒸気の腕。
蒸気の貌。
蒸気の髪。
蒸気の胸。
蒸気の足。
それらは、水槽から沸き上がり、大気中に霧散した。
しばらくすると蒸気は消え、空になった水槽には、
水晶のように透きとおり、
氷の如き冷たい輝きを湛えた竜が残った。
老人は笑みを浮かべる。
しわだらけの細腕で、それを取り出そうとした。
竜に触れた瞬間だった。
老人が、短く息を飲んだ。
死んだように動かなかったそれが、かっと眼を開いたのだ。
竜が吠えた。
人間には、決して真似ることのできない声で――。
世界が、赤く染まった。

少年アモンは、竜を追っていた。狩竜の一族の乱獲を恐れ、大樹ヴァルハラに群れているはずの竜が、何故？　竜は、アモンの見ている前で、近くの森へと降り立った。追うアモン。そこには、ヴィジルと名乗る少女との出会いが待っていた。それが、すべての始まりだったのだ――。生きながら石と化す竜。野を駆け、街を喰らい、広がり続ける砂漠・大喰らい。砂人と組み、神となることを夢見る男たち。そして、ヴィジルの正体は……!?

JICC出版局
●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03−234−4621

ピーシーエンジンクラブ

PC Engine CLUB

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌
VOL.38

巻末の新作スケジュールを見て、思わず眩暈を起こしそーになった。最近、タイレル辻は社長兼プロデューサー兼プログラマーとして超多忙なのである。ライターとしての仕事は、ほとんど北枕獲に振られるのである。クソゲーの少ないことを、ひたすら祈る今日この頃なのであった…。

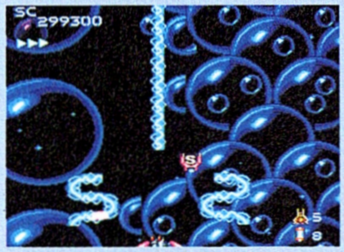






天外魔境 てんがいまきょう

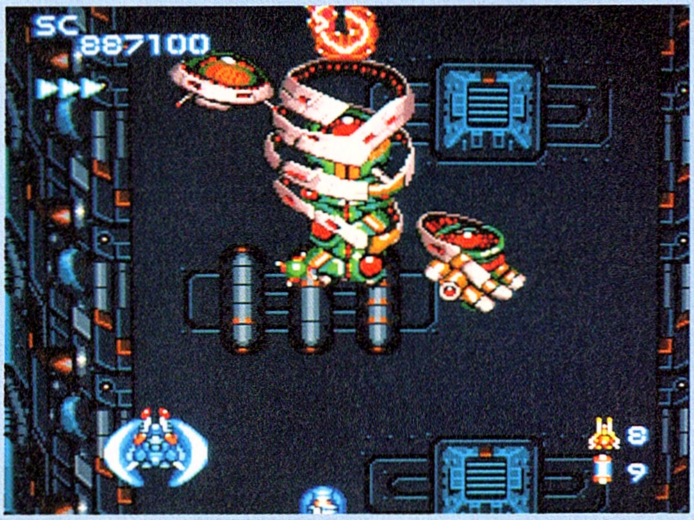
声優さんの持ち役を知ってると、結構笑えたりするのだ。これもCDロムの楽しみ方の1つだぁね





ガンヘッド

キャラバンバージョンだってフォローしちゃうぞ！



パワーリーグII

人気の野球ゲーム、バージョンアップして再登場!!



天外魔境



文／北枕獲

■ハドソン
■発売中
■¥7200(税抜き)
■CD-ROM

うーん、待ってた甲斐があったねえ

前号のレビューで書いたように、確かに気になるところもある。あるけど、それ以上の魅力があるのだ。でなきゃ、私が4晩も徹夜なんかするかってーの！ シナリオも分かりやすいし、昇段のタイミングもいいし（レベルアップのための戦闘は、ほとんど必要ないんだ）、渡辺菜生子（美紅ちゃん！ メモル!!）はヒミコしてるし、塩沢兼人（ブンドル様♡）は相変わらずだし、おそらくキミもハマるであろうて。

✖ジライア、華麗にデビュー

基本的なことは、Vol.12を見てもらうことにして。

基本システムはドラクエ以来のおなじみのモノだし、コマンドも改めて説明しなきゃならないモノは少ないし、取っつきやすいゲームだぞ。

じゃ、説明が必要なコマンドの解説しちゃおーか。通常コマンドでは〝こがま〟と〝もーど〟か。〝こがま〟は小ガマが仲間にいる時だけしか使えないんだ。1度いった雲切の里へワープできる…ようするにルーラみたいな便利コマンド。〝もーど〟にある〝かいせつ〟は、とっても便利な機能で、持っている道具や術を解説してくれる。新しいアイテムや術を入手したら、これで調べてみよう（もっとも、クリアアイテムなんかは？としか表示してくんないけど…）。

戦闘では、キャラごとに特殊コマンドがある。ジライアは〝ぬすむ〟、大蛇丸は〝ながしめ〟、綱手は〝うそなき〟だ。どーゆー効果があるかは、使ってみてのお楽しみってことにしとこう。

▶主人公ジライアの顔って、ゲームスタートのここぐらいでしか見られないからね。じっくり見ておくことにしよう。もちろんガマ仙人のお言葉にも、よっく耳を傾けること





▲野田圭一のナレーションがシブいオープニングの始まりだ。ちょっと長いけどね…



▲それにしても、平将門って、いっつも悪役になっちゃうんだね



▲火の一族の伝説は、ゲームクリアのカギ…かもしれない。聞き逃しのないよーに！



▲そして大門教の登場。ダイモンと聞いて、妖怪大戦争を思い出したのは私です…

✖これが筑波国だ!!

とゆーわけで、ジライアの旅は筑波国から始まる。

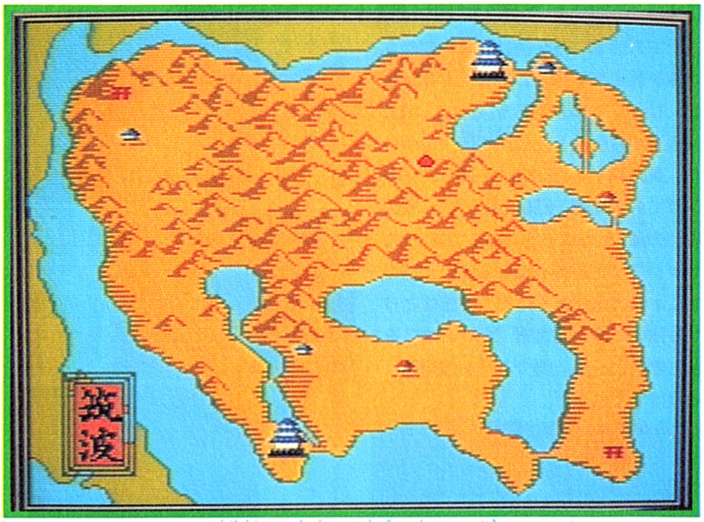
蛇足だとは思うけど、ジパングの筑波国は、今の日本でゆーと茨城県あたりだ。旧国名でゆーと常陸の国にあたるワケね。ちなみに、常陸の国にある筑波山の南一帯を筑波郡ってゆーんだよ。

さらにどーでもいーことなんだけど、ジライア…自来也ってのは、もともとは明の時代の小説に登場する〝我来也〟とゆー名の怪盗だったのだ。神出鬼没で、盗みに入った家の門に「自来也」と記して引き上げたんだって。この小説が日本で草双紙になり、歌舞伎にも脚色されたそーな。

閑話休題。

この世界には、城下町、門前町、温泉町などの町や、村、雲切の里（昔、ガマ仙人の元で修行した雲切仁左衛門とゆー盗賊の親分が、ジライアたち火の一族のために作った里。宿の宿泊費など、他の町や村より安い。全国に十数カ所あるぞ）、洞窟、剣豪の家、神獣が封印された岩などがあるんだよね。それらを巡り、情報を集め、パワーアップして…と、天外魔境はとってもベーシックなRPGなのだ。

さて、筑波国には、ガマ仙人の住むガマの里（スタート地点やね。ガマたちに話しかけるのを忘れないよーに）、最初の拠点筑波村（二、三段には、なっときたいね）、城下町の土浦町（御老公様御一行に会えるぞ）、2カ所の雲切の里、剣豪卜伝の家（つ、強い…）、鹿島神社（白鹿様が封印されている。まさか間違えるヤツはいないと思うけど、日本酒じゃなくて、神獣だからね。そーいえば、先にいくと白鷹様もいるなあ…）、白狸様が封印された岩、筑波国における大門教の本拠地水戸町などがある。攻略の手引きは、次のページを見てもらうとして。



▲てなワケで、これが〝筑波国〟の地図だ。地図を見れば、次にどこへ行くべきかが、おおよそ分かるからね。地図はよろず屋さんで売ってるから、買っといた方がいいだろう

全体の構成は小クエストの積み重ねになっているんだ。つまり、小クエストをクリアするたびに、確実に大門教打倒に近づいてくってワケさ。ま、あまりアセらず、のんびり楽しみましょ。イベントも多いし、しゃべるキャラも多いし、先を急いで見逃すのはもったいないよ。

✖筑波国は4ブロックに分けられるんだ

筑波国を4つのブロックに分けてみた。いろいろ異論もございましょーが、いちおう地形やゲームの流れを考慮して分けたんで、「えーい、文句をゆーな!」で、あります。

ぽんぽこりん! てなワケで、筑波国にはタヌキが多いのです。いきなりなんだと思う方も多いでしょうが、国によってタヌキやら、キツネやら、ネズミらや、メインになる動物がいるんですねぇ。筑波国はタヌキで、大ダヌキが中ボスなんですよ(ま、大ギツネとか、大ネズミって中ボスはいないけど)。ぽんぽこりん!!

ま、筑波国は最初の国だけあって、それほどムズかしいモンもないし、ここでゲームシステムになれとくよーにしましょうね。システムっていっても、前述した通り、そんなムズかしいモンじゃないけどね。

1 ガマの里～筑波村～ナマズのほこら

ガマの里では、すべてのガマに話しかけよーね。餞別をくれるぞ。

筑波村では、その餞別を使って旅の用意をしよう。ナマズのほこらに出る敵は、とーぜん外にいる敵より強いから、筑波村の回りで、三段ぐらいまでは昇段しといた方がいーでしょ。筑波村では、自称"火の勇者"金太と出会える。けど…、コイツはキミが考えた通りのヤツです。ぽんぽこりん。

さて、準備ができたらナマズのほこらだ。眠ってる大ナマズを起さないと、土浦町へはいけないんだよね。ナマズを起す方法は、筑波村で聞いたはずだ。



◀ガマがどーやって金を貯めたか? 永遠の謎であろう…



◀自称"火の一族"の金太。声は鶴ひろみ(ペリーヌ♡)だ


▲筑波村の回りで修行を積み、武具をそろえた。準備完了だ


▲ナマズの洞の大ナマズ。起こす方法は、聞いたよね?



▲これで、地震が起きる。地震が起きれば…

3 鹿島神社～狸のほこら～雲切の里2

鹿島神社で白鹿様の封印を解くと、"若草の術(体力回復)"を授けてくれる。楽になるぞ。次の雲切の里へ行くには洞を通らなきゃいけないんだけど、ここはタヌキだらけ。ガマ仙人や黄門様に化けてるから、ダマされるなよ。雲切の里2には雲切二左衛門が待っていて、"盗み"を教えてくれるのだ!?


◀フィールド上の鳥居マークは、神社か門前町なのだ



▲てなワケで、白鹿様の封印を解いたのだ



◀神獣の封印を解く方法だ。意味、分かるよね?


▲洞で出て来るタヌキは、みんな誰かに化けているのだ


▲中ボスの大ダヌキが登場。ちょい、手強いぞ


▲雲切二左衛門登場。"ぬすみ"の技は、役立つぞ

2 土浦町～雲切の里1～卜伝の家

ナマズのほこらを抜け、北へ向かうと城が見えてくる。ここが城下町土浦だ。じっくり歩き回ろう。なんと、城には水戸から脱出した黄門様御一行がいた。黄門様から"葵の剣"を賜り、橋を下げてもらえば、土浦に用はない。東の雲切の里1をめざそう。ここでは、小ガマがジライアを待っているぞ。土浦の北に卜伝の家があるけど、卜伝はとっても強い。体力回復薬"ガマの油"を忘れないよーに。勝つと「卜伝斬り」を授けてくれるぞ。


▶ナマズの洞を抜けると、土浦町はすぐ。だけど橋が上がってる…



◀水戸から逃げてきた黄門様御一行。ちなみに声は、あの青野武



▶雲切の里は、火の一族のための里だ。活動の拠点にしよう


◀ガマの里から小ガマが応援に来てくれた。頼りになるぞっ!



▲卜伝を始め、4人の剣豪がジライアを待っている。勝てば必殺剣を習えるんだけど…

4 水戸町～白狸の封印～胎内洞

水戸には大門教の教会があり、町人の大部分が大門教の信者になっている。ジライアも入信を勧められるけど、まさか入信するヤツはいないだろーね?

水戸城の地下にある"胎内洞"で、大門教13人衆の1番手、ゴーモンがジライアを待ち受けてるワケだけど、あわてて突入してはいけない。その前に、水戸の南南西にある白狸様が封印されている岩へ行っとこう。神獣の封印を解くと、術を授けてもらえるから、絶対忘れないよーにね。

封印を解いたら水戸に戻って、胎内洞に突入だ!

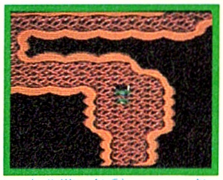


◀水戸町民は、大門教以外の人間には、とっても冷たい…



◀まさか"はい"と答えるヤツはいないよね?


▲水戸城に突入する前に、白タヌキ様に会っておこう


▲文字通り内臓のよーな胎内洞。一番奥にいるのが…


▲13人衆の一番手、ゴーモン。もちろん変身しますからね

✖旅は、さらに続くのだ

ゴーモンを倒し、筑波国をクリアしたジライアだけど、旅は始まったばかりだ。磐毛国、陸羽国、陸奥国、信濃国、富士国…、まだまだ先は長いぞ。同じ火の勇者である綱手と大蛇丸も捜さなきゃいけないしね。大蛇丸には苦労させられるぞ。

それにしても、塩沢兼人の大蛇丸は、いかにもって感じでGOODだね。だけど、井上真樹夫なら、もっとウププだったんだけどねぇ。ま、いーか。

とにかく、イベントも多いし、ミョーに細かいトコに凝ってたりするから、じっくり、のんびり楽しみたいね。そーそー、PRGの常識〝こまめなセーブ〟も忘れてはいけないよ。



▶やっとゴーモンを倒した。あと12人か…



◀で、次の国へ。まず、よろず屋で地図を買おうね

磐毛国



◀綱手のお師匠、ナメクジ仙人。そーか、足利か…



▶やっと綱手に会えた。戦闘がずいぶんラクになるぞ



◀青い目のフレンド布袋丸。とっても重要な人物なんだ



▶筑波はタヌキ、磐毛はキツネ。次は何だろ?

陸羽国



◀鬼の大将悪路王。最初は、大門教の手先として出現


▶悪路王がパーティに参加。とっても頼りになるヤツだ



◀感動の親子再会シーン。思わず〝ぐっすん〟



▶大蛇丸、見っけ!! ここでは会えるだけだけど…

陸奥国



◀今度はミイラだってさ。即身成仏ってヤツかな?


▶ここは恐山である。とーぜんイタコがいるのである



◀即身成仏ってゆーより、埃及の木乃伊だね



▶英雄は、頼まれるとイヤとは言えないんだよなぁ

とつぜん対談▶タイレル辻VS北枕獲▶CDロム²の現在・過去・未来

K　2回目があるとは思わんかった…。
T　なぜか、編集部ではウケたそーな。
K　分からんなぁ…。ま、いーか。
T　で、今回のお題は〝CDロム〟。ぼちぼちソフトが出てきたけど…。
K　けど、イマイチだったよね。ファイティングストリートの操作性には泣かされたし、あのアクセス時間…。BGMやSEは迫力あったけど…。
T　NO・RI・KOや、ビックリマン大事界はゲームじゃないし。CDロムの可能性は感じさせてくれたけど、システムを購入する気にはなれない。あれじゃ。
K　で、やっと遊べるゲームの登場。
T　ヴァリスIIと天外魔境ね。
K　なぜACGをCDロムで…と思ったけど、あーゆー使い方なら、意味があるんじゃない!

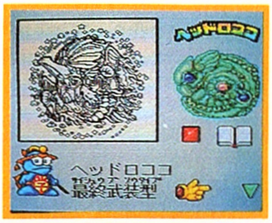


◀BGM、SEは最高のストリートファイター



▶範子ファン以外に受け入れられたかとゆーと…?

T　でもさ、ヴィジュアルシーンって、あくまでオマケだよね。オマケのために、あんなに待たされんのはたまんないよ。初めてプレイしたときなんか、あまりのアクセス時間の長さに、トんだのかと思ったぐらいだからねぇ…。
K　同感。ACGの命はテンポ。アクセス毎にゲームが止まるのは、マイナスにしかならん。
T　アクセス時間はCDロムの運命だけど、悲し過ぎる。AG部分は、悪くないけどね。不満は多々あるけど。
K　その点、天外魔境は合格だよね。
T　そーね。気にならないってゆーとウソになるけど、これぐらいなら許せるか。セリフもキャンセルできるしね。
K　でも、CDロムを使ったPRGのシナリオってムズかしいよ。天外魔境でも、どっかで見た事があるよーなイベントがちらほら…。
T　他山の石以て玉を攻むべし…だね。
K　た、他意はないですからね、ハドソンさん! CDロムは大変だって言ってるんですよぉ!!
T　フォローがいるよーな事、言った?
K　…辞書、引いて下さい…。
T　これから出るヤツはどーだい?
K　まだ現物を、見てないですから。
T　じゃ、システム自体の未来はどーだろうね?
K　おっ、何か考えがありそーですな。
T　はっきり言って、今のシステムは時代遅れ。5年以内にアッパーバージョンが出るであろーて。もしかしたら光磁気ディスクが登場するかも…。
K　大胆!! でも、そんなんが出たら、作り手の苦労は、並大抵じゃないね…。
T　おいおい、人事じゃないんだよ!
K　……。



▶Bマン大事界は、CDロムの可能性を感じさせる


◀ヴァリスIIはアクセス時間がネックになる…かな?

ガンヘッド



文/北枕 獲

■ハドソン
■発売中
■¥5800
■Hu-CARD

夏だ。キャラバンだっ! GHだっ!!

てなワケで、ハドソンが放つ本格バリバリシューティング・ガンヘッドだ。今回は後半のエリア5～8を紹介するぞ。ボスがぞろぞろ登場するラストのエリア9はキミに任せた!! 決して、私がエリア9まで行けないから…ではないんだからね! やっぱり、ラストは自らの手で見てこそ感動…。そ、それに今回は、キャラバンバージョンのガンヘッドも紹介してしまうのだぞ! ド派手に変身したエリア3は、難易度も高くて手強いぞ!!

◆さあ、後半に突入だ!!

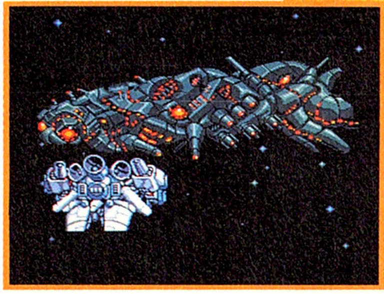
パワーアップが気持ちいい。スピード変更がうれしい。とにかくおもしろいシューティング、それがガンヘッドだ。ゲームバランスもいーんだよね。私のよーなシューティング下手でも、ちょっとやりこめば、エリア6ぐらいまでは進めるよーになる。やりこむことがちっとも苦にならないってのもすごい。大抵は、途中でヤになって、放り出しちゃうのに…。タイレル辻のよーな猛者もエリア8、9では苦労してるし。文字通り"誰でも、それなりに楽しめる"ゲームなのだよ。

今回は、後半のエリア5～8の紹介をしてしまうのだよ。カンタンな攻略アドバイスもつけてしまうから(はたして役に立つモノかどーかは、定かではないのだが…)ね。

さあ、それじゃ、前半戦、エリア1～4の復習から始めよう!

▶とゆーワケで、今回は、このエリア5～8までを紹介してしまうのだぞ。いやぁ、シビアだ!





◀うーん、オープニングデモも、なかなかカッコいーね。ワクワクしてくるなぁ

◆まずは、エリア4までを振り返るのだ!!

エリア1は、最初とゆーこともあってか、それほど難しくはない。ここで、ガンヘッドの操作、スピードの変化になれておこう。注意しなきゃいけないのは、三連砲台が撃ってくるミサイル。コイツは横軸がガンヘッドに並ぶと、いきなり猛スピードで突っ込んでくるのだ。中ボスの中間要塞も弾の量が尋常じゃないぞ。もっとも、ボム1発で片付けることもできるけど。

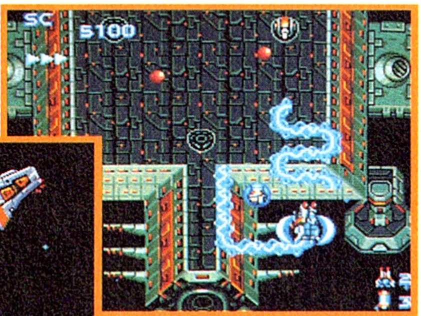
エリア2でも、砲台のバラまく弾が恐い。エリア2では、ホーミングが有効(ただし、パワーアップしてスピードが上がったホーミングだよ)なんだってことも覚えておこう。

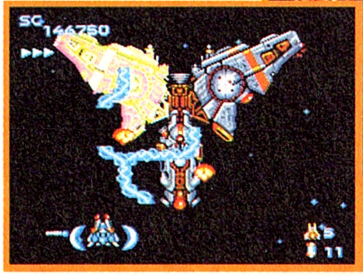
エリア3。ここが前半の最難関エリアだろーて。とにかく地上物が多いので、武器は貫通するものの方がいいだろう。やっぱ、ディスラプト・ウェーブか、フィールド・サンダーかな。来襲する空中キャラの数も硬さもナミじゃないから、ボムを有効に使おーね。

エリア4はBGが内臓風、敵キャラのジェルミンはのーみそ風とゆーホラーステージ。とは言え、それほど手強い敵はいないから安心してくれ。パワーアップしたショットがあれば、楽勝のエリアなのだぞ。

全体的に言えることだけど、ボスキャラは、それほど恐くないです。むしろ、ザコのツッコミや、弾に注意しなきゃいけない。特にエリア5なんてねえ、エリア5なんてねぇ…。

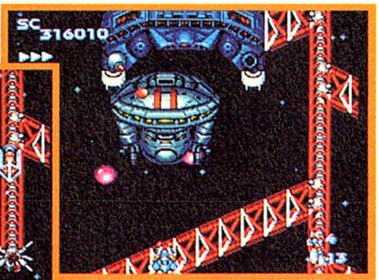
▶ポーズをかけると、武器の迫力が半減してしまうのが、とっても残念なのであった

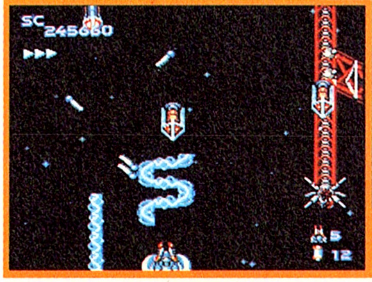




◀エリア1のボスサンダー・ブレズ。このゲームのボスキャラって、デカいワリには弱いんだよね

▼パワーアップしたホーミングって、けっこう使えるんだよ

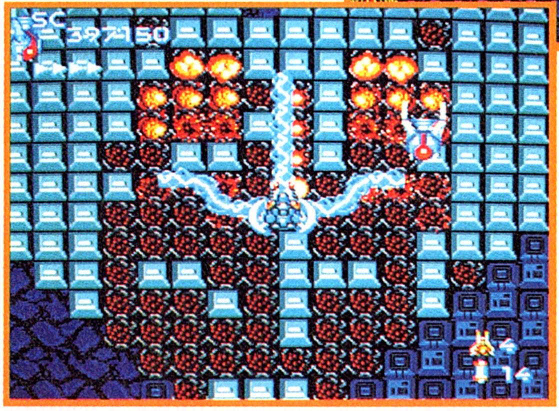




▲いきなりコイツが動き出したときには驚いたよなぁ。たいして強くないけど



▲エリア3のボス。小蜘蛛をバラまいてくるけど、武器がパワーアップしてれば楽勝だ



◀こーゆー場所が多いから、エリア3では貫通弾が不可欠なんだよ。地上物を貫通できないと、空中キャラを落とせないぞ



▲体内のよーなエリア4。敵キャラは脳髄とか、眼球とか…。うーん、好み

▼初めて見たときはドキッとするけど、はっきり言って"見かけ倒れ"なのです

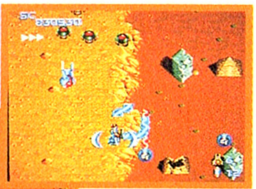


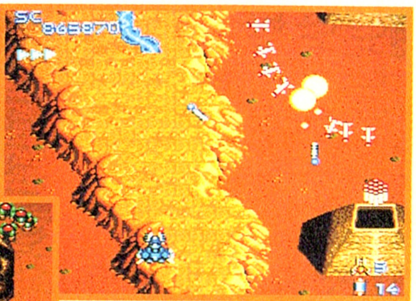
エリア・5

このエリアは砂漠地帯。さまざまな地上物…、大小のピラミッド、ストーンヘンジにモアイなどが、ズラッと並んでいるのだ。特に大ピラミッドのミサイルシャワーとモアイの攻撃がキビシーのである。ステージ後半になると、モアイと大ピラミッドがズラッと並んでいる。ここをノーダメージで切り抜けるのは、なかなか大変なのである。やはり、ボムの有効活用が重要であろーて。モアイ地帯、モアイ・ピラミッド地帯さえクリアできれば、あとはそうムズくはないだろう。とにかく、モアイに注意しろ！

で、ここでの装備だけど、フルパワーのディスラプト・ウェーブが使えるみたい。もっとも、ここまで来ると、思った通りに武器を変更するなんて、シナンだもんなぁ…。

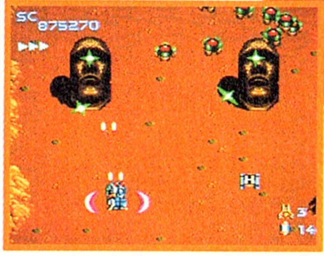
▼とにかく、連チャンでモアイがある場所は、指先勝負だからね。自機を正確にコントロールできないと、自機は棺桶に早変わり…





◀出だしは静かに始まる…。しかし、この先には地獄が…

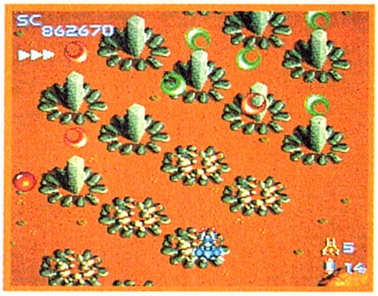




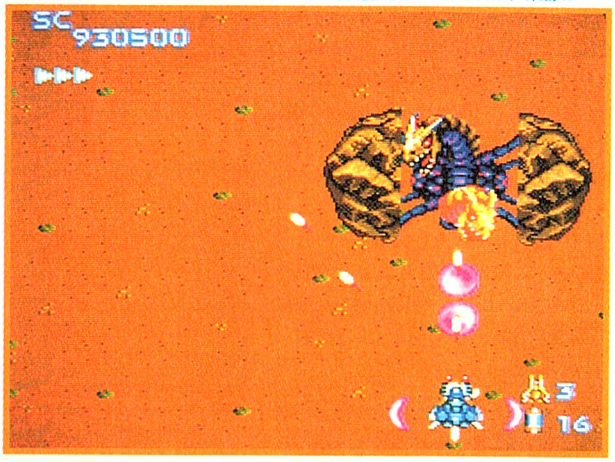
▲大ピラミッドをほっておくと、ミサイルシャワーを浴びせてくれる。注意!!

◀モアイには、ボムを有効に使いたいね

▼ここのボスは、円盤獣（知ってる？）みたいな二首竜。根気さえあれば、楽勝ね



◀ここは石造遺物エリアだね。環状列石もあるぞ





◀寄り添う大ピラミッドとモアイ。な～んか、不思議な気分になるね



◀小ピラミッド群。ま、弾は遅いから、何とかなるかな

エリア・6

ここは、ボーナスステージ風のエリアなんだよ。

画面上にマーカーが出現して、そこから敵キャラが団体さんで現れる。マーカーに軸線を合わせて、連射してれば撃破できるってワケだね（中には、そんなにカンタンにいかない敵もいるけど…）。

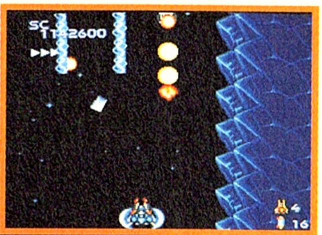
ほとんどの敵キャラがアイテムを出してくれるので、思い通りのパワーアップをするチャンスでもあるんだ。狙いのアイテムを逃すなよ!!

えっと、このステージに限らずなんだけど、フル・ファイヤーってゆーアイテムは使えそーで、あまり使えない場合が多いんだよね。特にフォトン・ブラクター、フィールド・サンダーを装備しているときは取らない方がいいだろう。ディスラプト・ウェーブ、リング・ブラスターを装備中なら、取る手もあるけど…。ま、フル・ファイヤーを取るぐらいなら、マルチ・ボディーかシールドを取ることを、お勧めしますけどね。

▶ほとんどの敵がアイテムを出してくれるから、ここで思い通りのパワーアップをしておきたいね



▶つまり、フィールド・サンダーなら、1発で全機撃墜なんてことも可能なワケであります。とにかく貫通がいーのさっ！





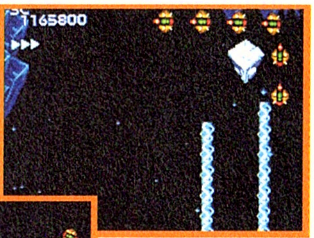
◀マーカーに狙いを定めて、連射!! ま、ほとんどボーナス・ステージみたいなもんです（アマく見ると死ぬけど…）



◀変則的な動きをする敵も、ちょくちょく登場するから、下方にマーカーが出たときには注意した方がいいね

▶狙いをつけるとゆーのは、ほとんど無意味なんだ（ここだけじゃないか）

▼ディスラプト・ウェーブも3方向になってれば、有効な武器なのだぞ





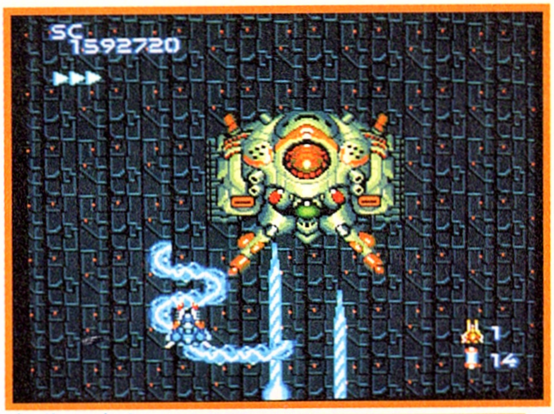


▶エリア6のボスは、機雷をバラまく"巨大葉巻"なのだ。コイツは、ボスのクセに、けっこう手強かったりするのだ（こーゆー書き方も珍しーな…）

エリア・7

ここも、とっても激しいステージなのだよ。とにかく、敵の弾のバラまき方がすっげーんだよねぇ。特に、砲台からの攻撃がハンパじゃないんだ。この弾を、すべてすり抜けることができるってゆーキミ、胸を張って、自慢してもいーぞ。それぐらいキビシー攻撃なのだよ。実際、プレイしながら「シールドっ！ シールドっ!!」と叫ぶ私なのであった。

ここら辺までくると、スピードの選択も超重要ポイントになってくる。もっとも、腕に合わせてってのが基本であることに変わりはないんだけどね。もちろん、すり抜けをやるためには、最高速がいいんだけど、ガンヘッドを文字通り自由自在に動かせないと、敵の弾幕に突っ込むことになる。かといって、1速や2速じゃよけきれない。3速が標準スピードなんだろーけど、やっぱり突っ込むんだよなぁ。残機がたくさんあっても、丸裸じゃアッとゆー間にあの世いき…。やっぱ、練習しかないのか…。



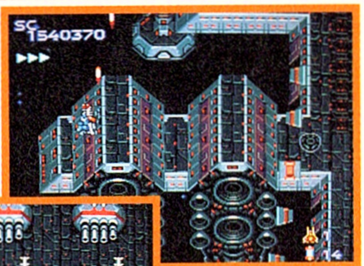


◀ここら辺のボスになると、とにかく根気、根性が必要になってくるぞ。あせらず、〝ヒット＆アウェイ〟をやるっきゃないのだよ

▲おっと、ミサイルシャワーだ。連射、連射、連射の嵐っきゃない！

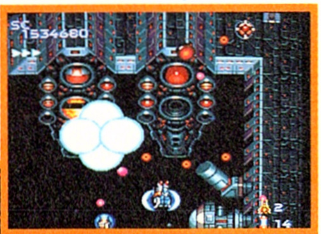


◀このエリアの地上砲台の攻撃はハンパじゃない。シールドがほしい!!



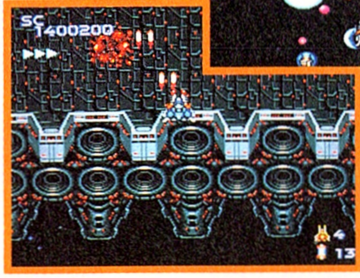
▶甲板（ってゆーのかなぁ？）に敷いてある〝カワラ〟が、いきなり飛んでくるのだ。これは注意しなくてはね

▶エリアの途中にある要塞…超巨大な砲台は、ボムを使ってサッサとやっつけちゃうのがラクでよろしーんじゃないですか





◀ホーミング・ミサイルを撃つ、四連砲台が3台も並んでやがる。ま、ホーミングのスピードが、それほど速くないのが救いではあるな



◀このタンクは、真ん中の〝目〟が開いたときにしか破壊できないのだ。団体さんで出てくると、もぉ、たーいへん！

エリア・8

ここは、美しいステージだよぉ。宇宙空間を漂う、様々な色のソープ・バブルス…シャボン玉。思わず見とれてしまいそーな幻想的なステージだ。

けどね。もちろん、このシャボン玉が敵キャラなワケね。見とれてるヒマなんか、ないんだからね！ デカいし、硬いし、なかなか強敵なんだぞ。

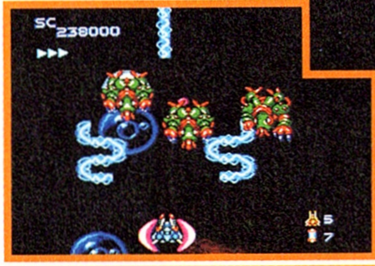
中でも脈動（大きくなったり、小さくなったり）を繰り返す破壊不可能なシャボン玉、大量のシャボン玉を一気に吹き出す砲台（？）には、特に注意が必要だ。このステージでは、シールドが必需品です。製作者も、そこら辺は考えてくれたのか、このステージでは、シールドがボロボロ出ます。ショット系は選んでる余裕なんて、ほとんどありません。それでは、皆さん、がんばって下さいね。グッド・ラック！

▼で、そのままほっといても、モンスターが、中から湧いてくるのだよ。カッコのワリにたいしたことないんだけどね



◀シャボン玉の中で眠るモンスター。撃つと襲って来る







▲シャボン玉を吹き出す次元の破れ目(？)。これは、最も美しいモノの1つだぞ

◀このエリアもフィールド・サンダーだね

▼…これが…ボスなのだ…。外側を破壊すると、中身が出てくるぞ！



◀乱舞する色とりどりのシャボン玉。き・れ・い



◀このあと、16方向に飛散します。ご注意下さいませ



◀思わず見とれる、宇宙のシャボン玉。神秘的で、幻想的で、美しく…。あ、死んだ…



◆これが『ガンヘッド』キャラバンバージョンだ!!



▲キャラバン用ガンヘッドのタイトル画面。2分と5分があるのは、予選ラウンドと決勝ラウンド…かな？

とゆーワケで、夏休み恒例、〝ハドソンのキャラバン〟が今年も全国で展開されるぞ。待っているヤツらも多かろーて。

正式タイトルは『コロコロ・ハドソン　ハイテク王国』だって。このキャラバンで使用されるのが、この『ガンヘッド』だってことは、もうみんな知ってるでしょ？　〝ガンヘッド・ゲーム大会〟をメインにしたイベントってゆーことだから、これ以外にも、いろいろ楽しめることがありそーだ。詳しい日程、内容などは、〝ＩＮＦＯＲＭＡＴＩＯＮ〟のコーナーでフォローしてくれるだろーから、そっちの方にも注目しといてくれよ。

そいじゃ、追加情報だぞ。使用されるのは、オリジナルバージョンでゆーとエリア3にあたるんだけどね。もちろん、オリジナルそのままってワケじゃないんだ。マップや、登場する敵キャラなどが変更されていて、よりハデに、よりムズくなっている〝キャラバンバージョン〟が使用されるのだ。コイツは一見の価値ありだぞ！

タイレル辻に聞いた、「キャラバンバージョンで高得点を上げる法」を教えちゃおーか。絶対に死なないことだそーだ。こらこら、コケてる場合ではないぞ！　時間制で行われるキャラバンでは、死んだときのタイムロスがバカにならないってことなんだ。せーぜーオリジナルで練習しとこーぜ。

◆大会では、オリジナル版のエリア3が使用されるんだよ

オリジナルバージョンに変更を加えたキャラバンバージョンとはいっても、基本的な攻略法はオリジナルバージョンのエリア3に準ずるはずだ。

地上物が異常に多いので、貫通弾を使用すること。

飛来する敵キャラの数もハンパじゃないので、広範囲を攻撃できるショットを使用すること。

となると、優先順位はフィールド・サンダー、ディスラプト・ウェーブ、フォトン・ブラクター、リング・プラスターって順かな。もちろんパワーアップは不可欠（ホーミング・レーザーや炸裂弾はダメだよ）だからね。

ショットを当てると停止するアイテムは、あわてて取らないで、輝くジェル（空中キャラ全滅＋死んだ場所からコンティニュー）に変化するまで待つ…待ちたいね。

スピードの選択を的確にすること。

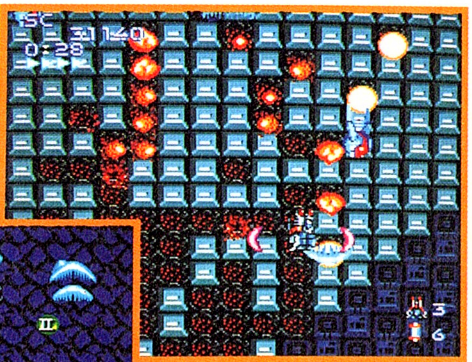
絶対にボムのムダ使いはしないこと。

こんなトコかな。とにかくボスキャラのサンダー・ブレスや、バジア・グレートより、ザコの方がイヤなんだから、ヘンなゲームではあるな。ま、ここまで来たら、根性入れて、思いっ切りプレイしましょ。そーすりゃ、きっと…、たぶん…、道が開けるって…。



▲とゆーワケで、キャラバンで使用されるのはエリア3なのだった

▶だからぁ。何回もゆーけどね、このエリア3では、絶対に貫通する弾が必要なんだってば!!



◀ここは、オリジナルバージョンにはないマップだね。スコアの下の時間表示が、キャラバンバージョンであることを示しているね、うん



▼後ろから出てくるヤツもいる。やっぱ、フィールド・サンダーだね





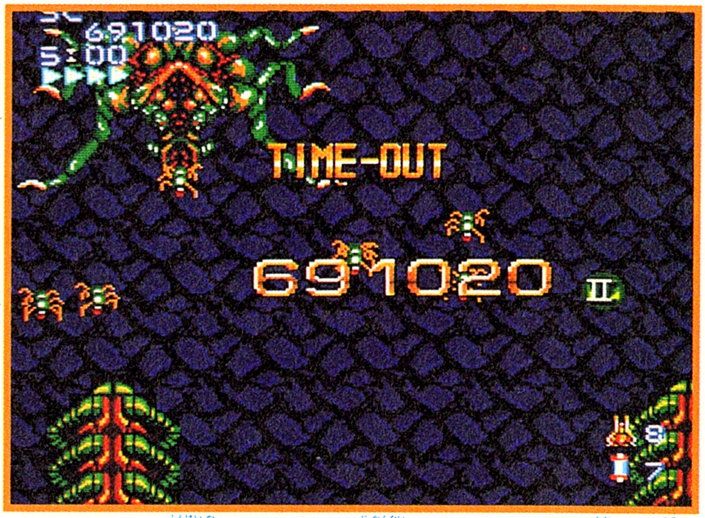
◀コイツも、本来ならエリア8で出現する敵だもんね



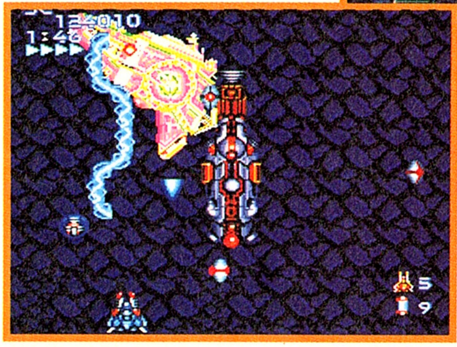
◀最後のボスは、やっぱりコイツであった



▲不必要なアイテムを取らないよーに注意しなくてはいけない。もっとも、攻撃が激しくなると、避けてなんていられなくなるんだよなぁ…



▲とゆーワケで、5分経過でタイムアウト。時間内に、バジア・グレートを倒せば、残り時間はボーナスとして、得点に加算されるからね。さぁ、がんばろぉーっ!!



◀中ボスとして、オリジナルバージョンエリア1のボスサンダー・ブレズも登場。もっとも、オリジナル同様、弱いから気にすることないけどね

パワーリーグII



文／北枕 獲

■ハドソン
■8月8日発売
■¥5800
■Hu-CARD

やったね! パワーリーグ、大変身!!

何で、エンジンに新しい野球ゲームが出ねーんだと思ってたキミ。待たせたね。昨年発売されたパワーリーグが帰ってくるぞ。もちろん最新データを使ってるし、モードも増えた。だけど、一番大きな変更点は、フィールド画面が真上から見た図じゃなくなったことかな。個人的には前作の方が好きなんだけどな…。ま、こっちの方が万人向けと言えるけど。ロム²や、天の声を使ってセーブすることもできるし、夏休みは野球漬けかな?

パワーリーグが帰ってくるぞ!!

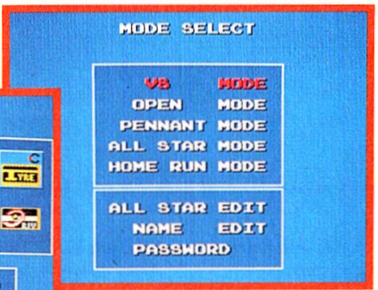
てなワケで、バージョンアップしたパワーリーグIIであります。守備にオートモードがついたので、初心者だってだいじょーぶなのさっ。コイツぁ、うれしー改良点だよな、うんうん(だけどね、「オートしか使わない=いつまでたってもウマくならん」ってこともお忘れなく)。

気になる参加チームは、CリーグがDRUMS、G-JANS、CARK、WHOLES、STRAWS、TYRESの6チーム、PリーグがLITONS、BUFFERS、FIBERS、BLADES、HOPES、OLIVERの6チーム、計12チームと前作と変更はない。

ところで、あの"幻のヒュービーズ"は…どーなるんだろ? 球場も新しくなったし(安易にドームにしないとこに好感が持てるのだ)、変身パワーリーグは期待できそ!



▼チーム数は変わらずだけど、守備をオートにできるのがうれしーね。それにしても、ヒュービーズはあるのかなぁ?



▲ぽんぽこりん! ご覧のよーに、モード、いっぱいありますでーす。いろいろ、遊べるでーすね

今度は、こんなにできるんだ

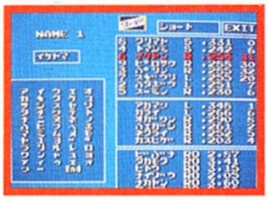
で、モードの話。えーと、プレイモード5種類、エディットモード2種類、パスワードモード1種類と、8種類ものモードがある! まずはプレイモードから。2P対戦用VSモード、1P対COMのオープンモード、1P10試合トーナメント日本シリーズつきのペナントモード、C対Pのオールスターモード、ホームラン競争ができるホームランモード。

オールスターエディットは、オールスター戦のメンバーを自由に組める。ネームエディットは、選手の名前を1人だけつけかえられる。たった1人なんて言わないよーに。全員変えたら、パスワード、どーなると思う? やってらんないっしょ! それから名前を変えると、そのプレイヤーの打力がアップするんだぞ。

パスワードモードはパスワードの入力とバックアップラムの読み書きができる。試合終了後には、必ずパスワードをメモっておこうね。



▶パワーリーグIIには、オールスターモードもついてるぞ。うーん、いーなぁー、これ



▼1人だけ名前を変えられる。変えた選手は、打撃力がアップする。使わない手はないぞ!





▲今回も進行役は、"スポーツニュース"のおねーさんが、やってくれているんだよ。それにしても、「提供」ってのが気になるなぁ…

◀オールスターチームのエディットができるのも、グッドですね。パスワードやCDロム²で、チームを保存しておけるのもうれしーね

天井カメラじゃ、なくなった!!

リードでも触れたように、視点が真上から、斜め上に変わった。前作をプレイしたことがなくても安心…とも言えるんだけどね。うーん、ここらへんは好みの問題か…な…。視点が変わったことによって、前作ではちょっと不自然だったグランドの広さ(広〜い内野、狭い外野)は直ったみたいだ。それだけに、外野守備のウデが、大きくモノをいいそうだぞ。

画面の右下には、球場全体を簡略化して表示(野手、走者、ボールの位置)する"スーパーインポーズ"ってのがあるから、活用したいね。

4方向にダイビングすることもできるけど、外野手がダイビングして、抜けるとヒサンなことになるぞ。また、「深い」「浅い」「右寄り」「左寄り」と4種類の守備シフトを選択できるのもうれしーね。

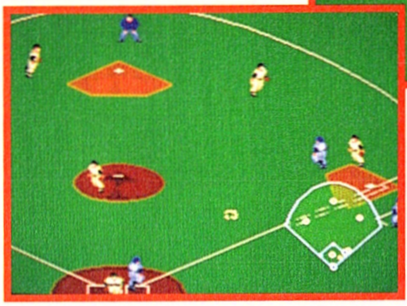
ダイビングキャッチにしても、守備シフトにしても、状況を把握して使うよーにしよう。

操作はふつーの野球ゲームとほぼいっしょだから、戸惑うことはないでしょ。バッティングにおける打ち分けも可能だし。ただし、バントだけはIIボタンを押しながらIボタンなんで、練習が必要かな?



▶これは牽制ですね。視点が真上からじゃなくなって、守りやすくなった…かな?





▲マニュアルでフライを追いかける場合は、画面右下のスーパーインポーズを利用しよう。影追いキャッチは不可能に近い
◀オートで処理するのはフライだけにした方がいい。ゴロに対しては、飛びつかないし、判断はアマいし、ね

さあ、プレイボール!!

とゆーワケで、ゲームのポイントを1つ。各プレイヤーの足の速さ、肩の強さを把握すること。これらは、数値として表示されないけど、かなり個人差があるからね。これを抑えとけば、攻守に渡って活用できるはずだ。特に外野手だよね。両翼が95ｍ、センター122ｍと広いからね。駿足強肩の外野手がほしい！

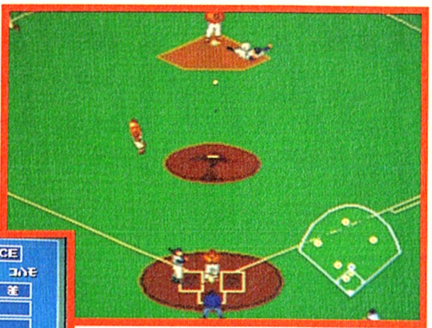
ま、いろいろやってみて、自分に合ったチームを見つけて下さい。総合力ならDRUMS、G−JANS、LITONSあたりってことになるのかな。打ちまくりたいとゆーキミには、STRAWS、BLADESも魅力的かもしれないね。機動力野球ならCARK、WHOLES、OLIVERSあたりか。野球ゲームは極めたとゆー猛者はTYRESっきゃないね！



▲今度のパワーリーグでは、その試合の打撃成績が表示される。これは、燃える！



◀試合結果。このあと、「今日のホームラン」もある



▲盗塁を成功させるためにも、各選手の足の速さはチェックしとこーね

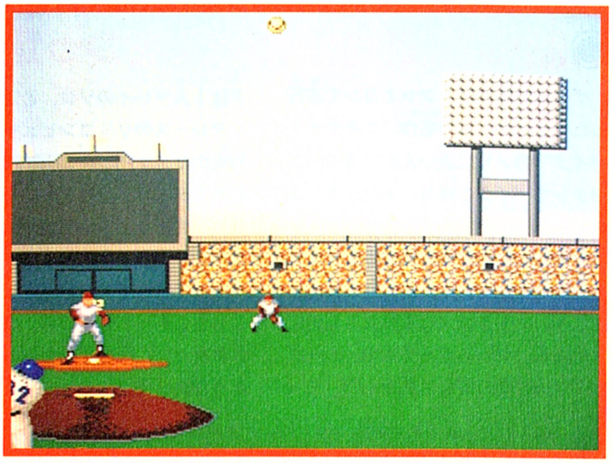


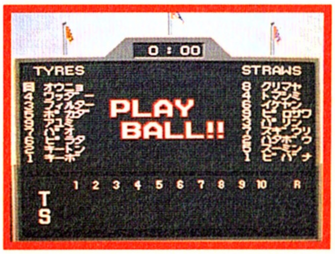
◀ペナントは2回総当たりで行なわれるんだ

▼ホームランを打つと、こーゆースクロールをするのだ。これは、感激モノだずぇいっ！



◀投手の投球フォームも、なかなか美しいのだ





◀これが、バックスクリーンね。とってもシンプルだけど、ビューティホーだ



◀バントは、ちょっとしたコツがいる。練習せぇーよ

とつぜん対談▶タイレル辻VS北枕獲▶最近、エンジンに流行るモノ

K　えっ、もー1回あるの!?

T　らしーね。

K　今度は何よ？

T　最近、増えてるシューティングとスポーツについて。

K　うん、シューティングは当りが多い。苦手な私でも、それなりに遊べるゲームが増えたのはいいことだ。

T　最近のパターンとしては、誰でも遊べる前半、マニア向けの後半ってのが多いね。

K　P−47、究極タイガーなんて、思わず買いたくなるもんね。

T　もっともディープブルーみたいな、難易度が異常に高い勘違いゲームもあるけど…。

K　それはそれとして。ガンヘッドやサイドアームも、いいデキでしょ？

T　ピンポーン。ガンヘッドは久々のハドソンのホームランでしょ。

K　アレに似てるトコもあるけど…。

T　気持ちいいシューティングなら、大抵のことは許せるのだ！

K　……。サイドアームもずいぶんハマってたね。

T　ムズいゲームだけどね。ハマりがいのあるゲームだ。

K　ただ、次が見当らないんだよね。ロックオンにしても、Mr.HELIにしても、まだまだ先だし。ガンヘッド以上のモノが出るか、注目ですね。

T　で、次はスポーツかい。

K　すごいゴルフラッシュだけど、決定版はまだだね。ニクラウラスのゴルフは、アメリカのゲームの移植だけど、日本ではウケないよーな気がする…。

T　トロいし、BGMもないし。システムは悪くないんだけどね。

K　ファイヤープロレスにしても、ブルファイトにしても、技は多いんだけど使いこなせない！

T　うーむ。ファミコンのケルナグールが、ベストなのかもしれんな。

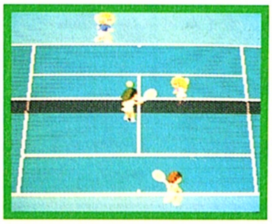
K　第2のゴルフになりつつあるＦ１。

T　今期、中嶋は不調だねぇ。亜久里も予備予選を通過でききんし…。

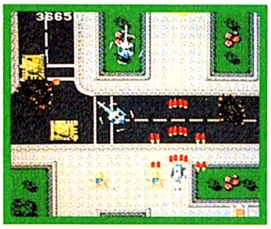
K　ゲームの話!!

T　分ってるって。やっぱりファイナルラップツインでしょ。クエストモードもいいけど、メインのＦ１グランプリもそれなり以上に遊べるし。Ｆ１トリプルバトルとＦ１ドリームは、まだ見てないからノーコメント。

K　ま、ピットワークなど、あまり細かい所にこだわるより、レース自体の醍醐味、駆引きを楽しめるモノを期待してます。



◀スポーツの定番、タイレル辻推薦のワールドコート



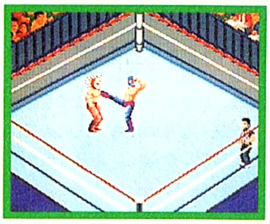
▶究極タイガーのためにエンジンを買ったなんて人も



◀武器の選択がポイントのサイドアーム



▶ニクラウスのゴルフ。音が寂しいのが残念



◀多彩なキャラと技を誇るファイヤープロレスリング

GAME BOY CLUB ゲームボーイクラブ

文／大堀康祐

★遊戯少年倶楽部★ VOL.3

ゆうぎしょうねんくらぶ



テトリスが発売され早や半月、皆んな９－５はクリアーできたかな？　できた人は✚キーの下を入れながらスタートすることをおすすめ。ブロックがマッハで落ちるようになるぞっ…。



モトクロスマニアックス

■コナミ
■8月下旬発売予定
■¥2900(税込み)

コナミの参入第1弾は本格的モトクロスゲーム

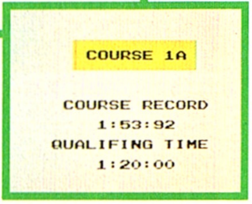
ファミコンで良質のゲームを数多く出し、"いつGBに参入するのか!?"と言われていたコナミの第１作目がモトクロスマニアックスに決定。ダート、バンク、ジャンプ台等がある、リアルなタイムトライアル制のモトクロスゲームだ。

◉制限時間内にコースをつっ走れっ!!

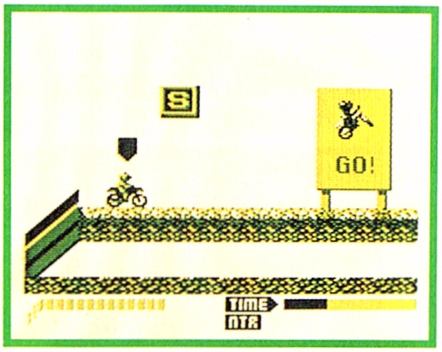
ゲームの基本は、ファミコンで流行ったバイクゲームの名作、"エキサイトバイク"のノリに近いんだ。✚キーとボタンでバイクを操り、トリッキーなコースを制限時間内（クオリファイングタイム）以内に走りぬけるというもの。コースはダート、バンク、ジャンプ台等、モトクロスに実際あるものはもちろん、ゲームならではの、ループ状のコースなんてのもあるんだ。モードは１人プレイのソロ、と対コンピュータレースのＶＳコンピュータ、２人対戦のＶＳ２PLAYERの3つがあり、どれもタイムトライアルでの勝敗となる。どのモードも楽しいけれど、特に対戦モードがおすすめ。まじめにタイムトライアルで競うのもよし、お互いじゃましあって遊ぶのも、違った楽しさがあって、思わず熱くなっちゃうことうけあいだ。



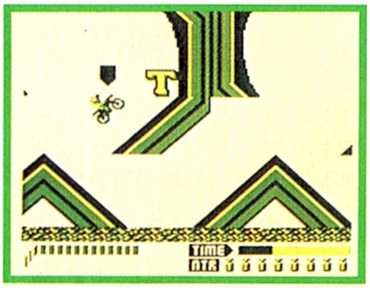
◀まずはコースとレベル（難易度）を選ぼう



▶コースごとに制限時間があるんだ

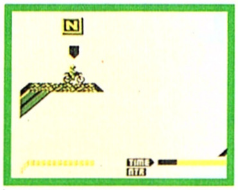


◉ニトロを使うタイミングが命

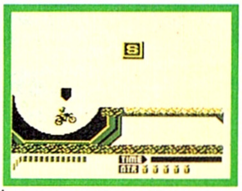


ニトロを使うとバイクは急加速し、一定時間高速ではしることができるんだ。急勾配の手前や、事故った直後の加速用に使うと効果てきめん、タイムロスを上手くカバーすることができる。ただし、ニトロは使える回数に限りがあるので、むだ使いは禁物。途中で補充しながら、ここぞという所を見はからって、効果的に使おう。

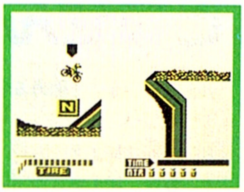
こんなにコースはトリッキー



▲一気に右下へ向けて加速ジャンプ。上にはニトロが…



▲バンクを越えた後はダートが続く。体重を中心にかけろ



▲ニトロアイテムを取ってすかさずジャンプ、右の床へ…

GAME BOY発売中ゲームレビュー



採点・お～ほり

SUPER MARIO LAND



任天堂　4/20発売　¥2600（税込み）

従来のマリオにシューティングゲームをプラス。今までとはノリの違ったマリオになっているのがうれしい。難易度も低めなので、誰でも楽しく遊べるしね。スクロールがチラつき目が痛くなるのがちょっといただけないかな…。

お買得度♥♥♥♥♡

役満

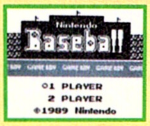


任天堂　4/20発売　¥2600（税込み）

とにかくこれ、対戦モードがおすすめ。２人でやると異常に白熱、気分はもう雀荘なのだ。１人プレイもコンピュータのレベルが選べるので誰でも楽しく遊べるのだ。大人の人で、これやりたさにＧＢを買う人もいる程だ。

お買得度♥♥♥♥♡

BASEBALL



任天堂　4/20発売　¥2600（税込み）

よくあるタイプの野球ゲーム。ファミコン版なんかと比べると、画面の切り替えがスムーズにいかないので、やってて多少いらつくのが難。対戦モードでそれぞれの視点からプレイできるってのはいいんだけどね。少し残念。

お買得度♥♥♡♡♡

ALLEY WAY

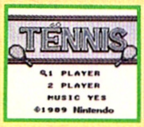


任天堂　4/20発売　¥2600（税込み）

昔流行ったブロック崩しのバージョンＵＰ版。32あるステージはどれもレイアウトが違っており、中にはスクロールするものもあるので、気長に楽しめるのがいい。ルールが簡単で、誰でもすぐにとっつけるのもいいね。

お買得度♥♥◐♡♡

TENNIS



任天堂　5/29発売　¥2600（税込み）

これもファミコンからの移植版。コートがファミコン版より若干上からの視点になっているので、慣れるまで多少とまどうけど、それさえクリアーしたら楽しく遊べるのだ。対戦モードはもちろんのこと、レベル設定もできて○。

お買得度♥♥♥♡♡

TETRIS

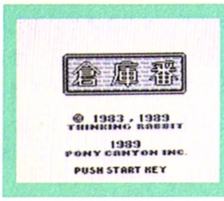


任天堂　6/14発売　¥2600（税込み）

通常モードは言うに及ばず、ＧＢ版の最大のウリは２ＰＶＳモード。ペナルティラインという概念が面白さに拍車をかけているんだよね。ブロックの横移動が遅いのがタマにキズだけど、こいつはぜったいのおすすめだよ。

お買得度♥♥♥♥◐

倉庫番



■ポニーキャニオン
■8月21日発売予定
■¥3090(税込み)

パソコンで有名なパズルゲーム

このゲーム、8年前パソコンで大ヒットした物の移植版。当時、日本のソフトには珍しく、アメリカのパソコンに移植される程の人気ぶり。まずはとくとごらんあれいっ。

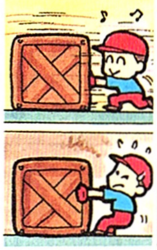
誰でも楽しめるパズルゲームだ

このゲーム、基本的なルールは、〝倉庫内にちらばった荷物を押して移動し、指定の位置までかたづける〟といった簡単なもの。それゆえとっつきが良く誰でもすぐ楽しめちゃうんだよね。かと言って、内容も簡単!? と言うとそうではないのだ。テトリスよろしく、「誰でも楽しめるが、クリアに適度な頭を使うソフト」になっているのがミソなんだ。

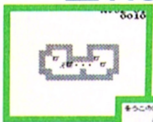


押すだけだけどあつい

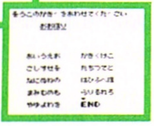
どのへんが頭を使うのかと言うと、プレイヤーは荷物を押す事はできるが、引く事はできないって所。中盤以後の面で、やみくもに荷物を動かすと、すぐに手詰まりになっちゃうぞ。



全110面



◀広い倉庫はユニットを小さくし表現



▶パスワードがあるので、継続プレイ可

HYPER LODE RUNNER ハイパーロードランナー



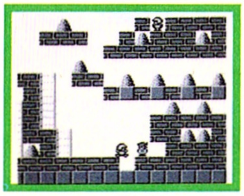
■バンダイ
■9月21日発売予定
■¥2800(税込み)

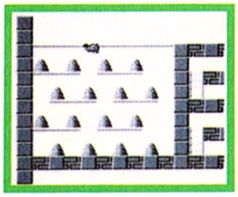
アクションパズルゲームの元祖

アメリカのアップル用ソフトとして発売され、世界中で大ヒットしたアクションパズルゲームの傑作。日本でもファミコンを始めとする多機種に移植されている。

新要素をもり込んだロードランナー

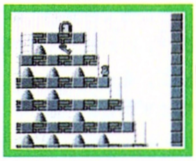
ゲームボーイ版のロードランナーは、従来のルールに加え、隠し部屋という概念がプラス。16面以後のステージで鍵と扉というフィーチャーが出現、鍵を取って扉に入ると隠し部屋へ入る事ができるんだ。

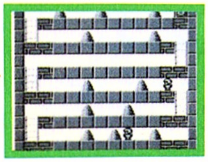




隠し部屋は16面以後に出現

全50面あるGB版ロードランナー、気になる隠し部屋は16面以後の35ラウンドにあるんだ。隠し部屋の中にも金塊があり、これも全て取らないとラウンドクリアにはならないんだ。制限時間内に全ての金塊を集め扉から脱出しよう。

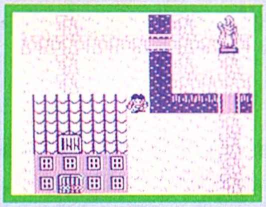




新作たっきゅ〜便

6月15日から開催された「東京おもちゃショー」でコナミのモトクロスマニアックスに続く新作、「ドラキュラ伝説」が発表に。FCで大人気だったあのドラキュラシリーズの続編だけあって期待度大だね。ジャレコ参入にあたっての新作が「エキストラピンボール」と「ベースボールキッド」に決定。FCのキングスナイト、PCのダンジョンエクスプローラ等でゲーム作りに定評のあるアトラスの参入が決定!! 1作目はパソコンパズルゲーム、「パズルボーイ」に。ではまた次号で…。

SAGA追報



▶街の内はこうなっている。左下は宿屋だ



▲FFと同じく4人パーティだっ



▲宿屋の男はこんな情報を…



▲戦闘モードはドラクエタイプ…

場外コラム
遊戯少年倶楽部
ここでもできるGAME BOY

■第3回・パジトノフ氏とテトリス

「テトリス」の作者、ソ連のパジトノフ氏がBPSの招待により来日。必本編集部にも遊びにいらっしゃったのだ。(詳しくは次号で) テトリス制作に関するディスカッションの後、ゲームボーイで対戦することに…。



◀ハンディなしで対戦思わず緊張して手がふるえるっ…



▶結果は引き分け。親善テトリスも無事終了したのだ

出張BUGBOY CLUB

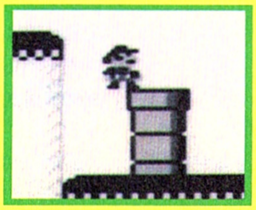
■土管すりぬけ技!!

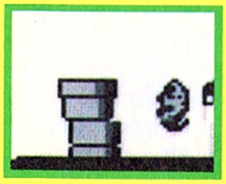
マリオランド



■任天堂
■発売中
■2600円(税込み)

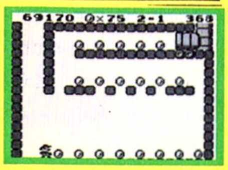
ボーナス面へ行く土管からマリオをはみ出さす方法があるんだ。メリットはないけど、笑えるぞ。





▲マリオにつられて、パックンフラワーもはみ出した

ボーナス面へいく土管の左へ立ち、右へ加速しながら✚キーを下へ。マリオは一旦は土管へ入るものの、画面はそのままスクロール。ボーナス面に入る前に、土管の横にハミ出ちゃうんだ。パックンのいる土管でやるとなお楽しい。



▲はみ出すのは一瞬、後はいつも通りのボーナス面だ

今回の馬鹿話様

テトリス発売日当日。友人の家でその日の夕飯をかけて、対戦モードで勝負することになった。かけ声を出し電源を入れてるのに、一向に対戦モードが始まらない。おかしいと思うのもつかの間、差してたソフトが、役満とテトリス、違うソフトじゃ対戦はムリだっつーの。



FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

わたしは今、ファンタジーのマンガをかいています。もちろん魔法あり。せいれいなどをしょうかんします。あと、ドワーフの子をトロルがひろったり、サタンと人間の交流（このマンガのよいところは、どんなやつも中立をめざしていきていることです）やドワーフ、エルフの争いにクリーピング・コインがまきこまれたりします。でも絵のほうは、なんか3等身でとてもよめるマンガじゃありません。こんどまともなのができたらよんでください。

（滋賀県・車道黒須・12歳）

▶楽しみにしてますよー。あと、プロをめざしている人の原稿持ち込みも歓迎します。ただし、こっちのほうはとてもキビしいわよ。編集部に前もって連絡してくださいね。

（マッキー）

石垣環さま
２ヵ月待ったかいがありました。そんな感じの作品でした。まずは完結おめでとうございます。リョウ、リリス、ミリア、カルラ等々のそれぞれの想いが本の中からあふれ、そのあとでゲームのウィズをやると画面の中のマイキャラにもさらに愛着がわきました。最後に一言、18の男を泣かせんじゃねー。バカヤロー。

（神奈川県・高梨真也）

▶コミック・ウィザードリィ全３巻完結おめでとーのおたよりをたくさんいただきました。どうもありがとうございました。作者の石垣さんのかわりにお礼いいますね。

（冊）

怪しい怪しい怪しいっ！ドラクエは怪しい。堀井氏は怪しい。山口くんも怪しい。しかし、私にとって一番怪しい存在は松川由美嬢その人である。

（広島県・秋本奈槻）

▶別に怪しくねーけどなー。松川由美といえば昔、必本編集部ファンクラブ会報創刊準備号（だったかな？）ってのを送ってくれたんだけど、あれどーなりました？

（ハルク）

今、中１の私が小６のとき、あるゆめをみた。友達とドラクエⅣ(！)をやっていると男の子が２人あそびに来た。４人でゲームをしていると、こたつの上に女の人がいきなりあらわれて「ドラゴンをたおしてください」といった。気がつくと４人ともよろいをきて、剣を持っている。んで、けっきょく「キングドラゴン」とよばれていたモンスターをたおした。この話をともだちにしたらドラクエⅢのやりすぎだといわれた。いったいあのゆめはなんだったんだろう。

（千葉県・恵里猫・12歳）

▶すごいっ／こたつのうえにとつじょ現われる美女。ワクワクしますねえ。

（ヒラ坊）

川村かおりへ。土曜深夜３時、有楽町で会いましょう。

（新潟県・小出要・15歳）

▶何それ一？エッチー。

（マッキー）

わはははっ！とけたぜーっ！私は天才だー！え？何のことかって？ホラ、あの吉川さんの問題ですよ。4/7号のヤツ。
270円ってのは番頭が受けとったお金250円とでっちがゴマかした20円の合計だから、そいつにまた20円を加えるってことは全然イミがないんですよ。これはあの式にダマされましたね。

（東京都・すけさんさん）

▶あれ、ずーっと考えてたんですか。それで、パズルファンの皆さんにうれしいお知らせ。次号から雅孝司さん（あのジーザスのシナリオを担当した人でパズル作家としても有名）のパズルエッセイのコーナーが新登場しまーす。

（マッキー）

なにが「ひかるけんいち」だ！それに忍者根本さん。口が悪いなんてそんな……ヒドイッ！グアテマラの踊り踊っちゃうから。まったく。かーくんの気持ちも考えたら？あたし怒ってんだからねっ！根本さん、ローラースケートできる？

（東京都・くりすぴいな・14歳）

▶そーだよ。根本あやまれよー。

（ヒラ坊）

▶ごめんでござる。せっしゃローラースケートはできないでござる。なーんにもできないでござる。おまけにびんぼーでござる。ううう。

（忍者根本）

お久しぶりでがす。スチャラカ社員の原です。ヨメさんもらったのでファミコンやっていたら笑われるんじゃないかと思っていたので、だまっていたらなんとヨメさんもファミコンするのをかくしていたのですわ。

（北海道・原吉晴）

▶おーっ／スチャラカ社員も結婚したのかー。いってくれれば祝電ぐらい打ったのに。水くさいなー。おくればせながらおめでとうです。

（冊）

オレのクラスの佐伯圭三は検尿にコーラを入れてきた。しかし担任の中山先生は炭酸に気付かなかった。数日後圭三はペチペチにしばかれた……。

（神戸市・竹氏裕二・16歳）

▶くだらない話だけど実名入りだとなぜか面白い。こーゆうのをノン・フィクションの迫力というのだよ。（そんな話でもないか）

（ヒラ坊）

ところで青森県では今「ねるとん紅鯨団」に対抗して「伊奈かっぺいの紅鮭団」をやっています。はっきりいってはずかしいと思ふ。

（青森県・ごいクエII）

▶別にいいじゃん。「ちょっとまってくんろー」とか「ごめんなんしょ」とかいってんのかなー。（ちょっとちがうか）しかし弁当のおかずみたいなタイトルがなさけなくて好きだ。

（ハルク）

最近の中国は悲惨である。私は気分が悪い。光栄は現在の中国を舞台にしたシミュレーションゲームを早くつくるように。

（長崎県・古野正人・22歳）

▶あんまりやりたくなーい。

（マッキー）

私のクラスに辻くんという人がいます。この方がシャープのポケット・コンピュータでなんとドラクエに似た感じのゲームをつくっちゃったんですよ。私はこの人のことをタイレルくんとよぶことにします。

（佐賀県・徳原瑞貴）

▶将来が楽しみです。

（ハルク）

黒須くん。独身の男にとって右手の骨折はツライね。

（東京都・柳田富美男）

▶いやー。左手もなかなかですわ。

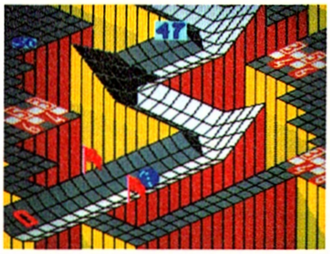
（黒須）

６月から着付教室に通うことになりました。秋にはツムギでも着て編集部に遊びにいこうと思ってます。その前に北枕氏と神宮へスワローズの応援にいきたいし、アー忙しい。

（東京都・布施光江・主婦）

▶これだ。私も早く主婦したい。

（マッキー）



▲最近編集部でよくプレイされているゲームベスト３①クインティ②テトリス③ＮＥＳ版マーブルマッドネス（写真）

▶はい。ここで第２回ファンタジー小説コンテストの中間発表します。現在のところ応募総数24作品。〆切は８月末ですから、まだまだこれからという感じです。静岡県の久保座幸子さんは１人で８作品も送ってくれました。（体こわすなよ）作品の傾向としては、ドラクエ・タイプの他にギャンブル小説あり、青春小説あり、とファンタジー小説に対する一般的な概念を見事にブチこわしてくれていて、編集部一同ひじょーに喜こんでおります。もっと過激な作品をお待ちしてます。ただ誤字、脱字、行替えなし、あまりにも読みづらい字（ヘタってことだな）は途中でギブアップしたくなりますので、ていねいに書いたほうが身のためでしょう。まだまだ時間はありますので、じっくりととりくんでみてほしいものです。さて、おもしろいことなら命がけの必勝本次号発売は7/21よろしく／

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

電子水彩

エスキース

7月下旬発売予定

こだわりのCGソフト誕生

まるで画材をそのままパソコンに持ち込んだような16色対応のCGソフトです。使い方によって、水彩画、油絵、クレパス画、墨絵、はたまたそれを組み合わせたような世界が自在に広がります。〈にじみ〉〈ぼかし〉〈溶け込み〉などの機能があり、透明感のある水彩のような味わいも出せます。

多彩なテクニカルペン

たとえば、こんなペンがあります。●吸取紙にインクがにじむようなフラクタルペン●レンズのピントをぼかすようなデフォーカス●こすりとったり、混ぜたりするブッシュ●油絵の道具のようなペインティングナイフ●濃度分布が選べるエアブラシ●毛筆効果のスムーズブラシなど。これらは形、太さ、密度などが選択できます。

充実した製図器具、変形機能

基本的な直線や円はもちろん、応用で連結線、多角形、自由曲線、弧、矩形が描けます。筆の種類や線の密度は選択することができます。また、移動、コピー、変形、拡大縮小、転回などの機能もあります。

自在に作れる16色パレット

色は、R(赤)G(緑)B(青)を調整することで自在に作れます。パターンとして保存できるので、描いた絵を一瞬で色変換することも可能です。グラデーションもワンタッチで設定できます。

マスク、文字入力、画像処理など

マスクを作成できます。文字は普通書体の他、イタリック、ボールド体が利用できます。モザイク、特殊フィルター、半透明コピーなどが可能です。

入力と出力

イメージスキャナーで、画像を取込むことができます。プリンターは、カラーにもモノクロにも対応しています。また付属のユーティリティーで、カラーポジを作成できるファイルを形成することが可能です。

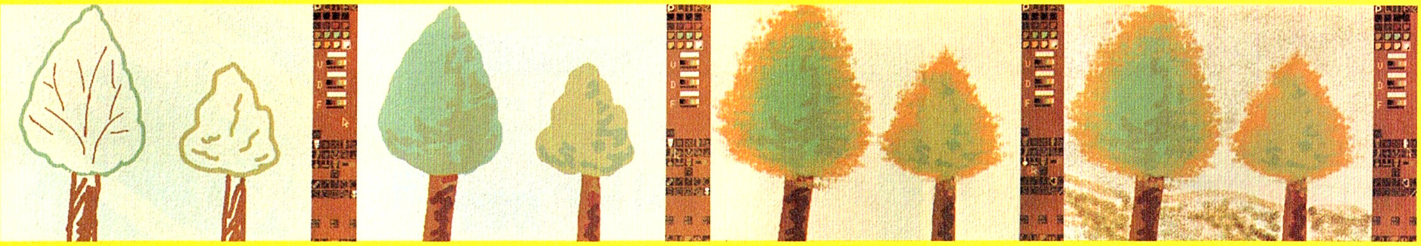
互換性

フルカラーペイントソフト「スーパータブロー」とオペレーションがほぼ同じで、そのサブツールとして利用できる他、主要CGソフトとは「アートライブラリ」を通してデータの互換性があります。

価格23000円(消費税を含みません)

使用環境 MS-DOS Ver.2.1以上、メモリ 640KB以上
必要機器 ■本体 NEC PC-9801 VX,RX,RA,VM(16色ボード増設機),UV ■マウス バスマウス
拡張機器 ■スキャナー エプソン GT-3000/4000、シャープJX-200 ■プリンター NEC PC-PR101、PC-PR201、エプソンESC-P24-84J、キャノン レーザーショット
メディア 5″2HD、3.5″2HD

A子ちゃんの「エスキース」初体験



まず、木の輪郭から… / 中をペンで塗りつぶす / エアブラシを使ったら葉っぱみたいになった / 荒い砂目で空と地面をかいてできあがり

クリップアート&CGデータコンバータ

アートライブラリ

好評発売中

品揃え豊富なクリップアート・ライブラリ

クリップというのは、〈切抜き〉のこと。アメリカではすでにクリップアートが盛んで、パソコンユーザーの必需品となっています。お手持ちのCGソフトや、「一太郎」で呼出すことができます。

マーク、飾罫、アイソメ、(絵)文字、スポーツ、動物、乗物、地図、パソコンなど、計1000種のオリジナルイラスト&カットがテーマ別のファイルに入っています。

CGデータのコンバータ・ユーティリティ

「花子」「Z'sSTAFF KiD」「シルエット」「エスキース」「言図」「artV」など主要CGソフトのデータを読み込み、それぞれのデータ形式で保存できますので、それらのデータ・コンバートができるわけです(「花子」のストロークデータには対応しません)。

その他の気のきいた機能

- ●8色/16色両モードで利用できます。
- ●簡単な描画機能が付いています。
- ●部分的なカット&ペーストもできます。
- ●ディスプレイのワークエリアは640×900で、縮小表示が可能です。

価格12000円(消費税を含みません)

■NEC PC-9800シリーズ(LT,XA,U2を除く) MS-DOS Ver.2.1以上 ■5″2HD、3.5″2HD



※MS·DOSは米マイクロソフト社の登録商標です。その他、上記の各ソフトは、各社の登録商標です。

Wave Train ウェーブトレイン
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC phone 03-288-1426

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「天地を喰らう」カセット
(カプコン)

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは7月14日(金)当日消印有効。発表は'89Vol.18の予定です。





読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキ プレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



①ホワイトライオン伝説（ケムコ）



②ウィロー（カプコン）



③究極ハリキリスタジアム（タイトー）



④ドラゴンニンジャ（ナムコ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、７月14日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'89Vol.18のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.10 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・青田君康　山形県・元岸文明　宮城県・関口正和　茨城県・筒中由紀　千葉県・足立建二　東京都・安原信高　山梨県・森山哲彦　長野県・秋山祐美子　三重県・古川久雄　福井県・高田公和　京都府・坂下文友　大阪府・長村徹憲　和歌山県・堀内寛三　奈良県・田村武利　兵庫県・長田正三　広島県・白山真弓　徳島県・鳥山高雄　長崎県・湯川民雄　福岡県・石川徹　鹿児島県・多河正史　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・光高智行　青森県・山中一志　岩手県・杉並文行　福島県・南田友安　栃木県・長崎雄太　埼玉県・府川忠行　東京都・村田秀和　神奈川県・太田あつ子　静岡県・森園英憲　長野県・双葉信行　石川県・雪野春絵　愛知県・露崎正一　三重県・道長文雄　京都府・郷田憲子　大阪府・勝山昇　兵庫県・富山友智　広島県・生来二郎　山口県・分明和正　福岡県・本長崎子　熊本県・四谷友也　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・野本清和　岩手県・羽田秀幸　宮城県・前野隆文　群馬県・中瀬洋友　埼玉県・前門祐美　東京都・野下輝和　河井修二　神奈川県・内海智　長野県・徳永竜二　静岡県・赤坂伸彦　愛知県・林野文勝　京都府・稲垣雅和　大阪府・豊田宗和　奈良県・管野敏行　兵庫県・竹村大介　広島県・金田成重　岡山県・弓川順二　山口県・寺田陽子　福岡県・関谷和子　大分県・落合高章　他20名

★「ウルトラビッグファイト８」ビデオ

神奈川県・飯田文明　愛知県・大崎由美

アンケート・ハガキ・プレゼント

①株式道場

北海道・福田幹子　宮城県・大波ゆたか　茨城県・佐川徹　東京都・浜田雅子　静岡県・宮崎武憲　愛知県・徳川真理　大阪府・夏目祐史　広島県・小林リカ　山口県・河本正　福岡県・安川信行

②激亀忍者伝

秋田県・倉沢君康　山形県・金子哲治　福島県・大塚康行　東京都・藤宮守道　静岡県・府河太一　長野県・陸内正雄　愛知県・紫喜徳　京都府・下田高仁　徳島県・鈴木みき　佐賀県・牧野工仁

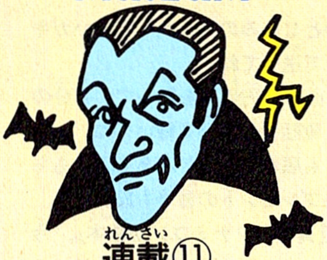
③帰ってきた！軍人将棋なんやそれ!?

北海道・上田信也　秋田県・細川高志　東京都・花田順三　新潟県・根岸文人　愛知県・浅田研介　京都府・石井久志　香川県・安藤正一　岡山県・望月伸康　福岡県・高田照夫　鹿児島県・天野ゆき

④天地を喰らう

北海道・馬場康隆　山形県・高山武伸　東京都・葉山裕二　神奈川県・敏川進三　山梨県・小島豊友　富山県・松本憲彦　滋賀県・川文和男　広島県・名取幸子　愛媛県・田崎陽二　大分県・鈴木保

怪物博物館（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載⑪

ゾンビ その7

by 北枕獲

やっぱりオシャレ?! フランス製ゾンビなのだ！

えーい、あちもち!! そりゃあね、確かに、自分で"おぢさん"って書いたよ。10月には伯父さんにもなりますよ。でもね、いくらなんでも"三十路のロリコ…"はあんまりだ！ 私はまだ20代だいっ！ 三十路まで、まだ数年あるんだいっ!!（ほとんど、ラシャーヌのおじさんだ…）やっぱ、高校生から見ると"おぢさん"なんであろーか…。 ＊ヤレヤレ＊

それにねぇ、アニメは必本をやる前の本職（今はなき某アニメ誌である。さらにその前は、アニメーターをやってたりする…。どーだっ、参ったか！ 開き直りっ!!）だったからでね、決してロリコンなんかじゃないやい（何か、ムナしくなってきた…）。

とゆーワケで、今回もしょーもないゾンビなのです…。そーねぇ、あと3、4回で、ゾンビも一区切り…かな？

魔性のしたたり　屍ガールズ
REVENGE OF THE LIVING DEAD
監督：ジョン・カン　出演：キャサリン・チェリー／アンテア・ワイラー／ベロニク・カタンザロ
1986年　フランス　89分
発売：HRSフナイ

化学工場の廃液でゾンビ化した3人の女の子が、復讐を始めた…ってゆーフランス製ゾンビ映画なんだけどね。このゾンビたちが、なかなかすごいのだ。車は運転するは、プールで泳ぐは、オルガンは弾くは、極めつけはレ◯っちゃうことでしょーな。めったに見れないよ、こんなゾンビは。もっとも、しっかりオチがあるんだけどね。ま、これは言わない方がいーでしょう。オチはともかく、ゾンビ映画としては珍しく、ストーリーも楽しめる。説明不足や、ご都合主義も目につくけど…。

ヌードのゾンビなんてのも、見れるのだ。これが、顔はゾンビで、首から下はふつーの女の子。これって、ラストへの伏線なんだけど、なかなか笑えるのだ。とぅふとぅふ（©秋本奈槻）。

うーん、これも金払って見たら、怒っちゃうよーな映画かな？ 最近、こんな映画ばっか取り上げてるなぁ。ま、メジャーなヤツは、他でも取り上げるだろーしね。ひたすら、B級マイナー路線を突き進もう。あー、マイナーは気持ちいいなぁ。

ゾンビの後は、どーしよ。バンパイア、狼男、フランケンシュタインの怪物とか、ベーシックなモンスターで行くか。宇宙人も捨て難い、怪獣の類もやりたい。うーん、悩むなぁ。かわいいヤツらが、いっぱいいるからねぇ…。



▲とっても器用なゾンビ・ギャルたちなのです。いろいろ"芸"を見せてくれます

電脳恐怖都市 ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㉗

父親の秘密

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

今夜こそきっと、お父さんの首を…。

「ねえねえねえ、ほっんとにだいじょぶぅ？」レアチーズ・ケーキから顔を上げて、恵利が聞いてきた。

「うーん、わかんなーい。うちのお父さんすっごくタフだし、それにこないだだって平気な顔してたからぁ」ティー・カップを持つ手を止めて、美加はちょっと首をかしげた。

「ふーん」それからため息をひとつつくと、恵利は喫茶店の窓に目をやった。外では、うっとうしい6月の雨が降りしきっている。

沈黙。

「ところでさあ」

美加と恵利が椅子から2センチくらい飛びあがった。すっかり忘れてた。香織もいたんだっけか。

「ところでさあ」チョコレート・パフェをきれいに片づけた香織が、喫茶店に入ってはじめて口を開いた。「美加のおやじさんて、ほんとーにアレ、ほらぁなんつーか、なのお？」

「しっ！」恵利はあわてて香織の口を押さえた。「あたしたちだけの秘密なんだからねっ」あたりをそっとうかがうと「信じらんないかもしんないけど、あんただってこないだ見たでしょ。美加のお父さん、片腕なかったでしょーが」囁くように恵利が言う。

「もーいいってば」立ちあがりながら、美加は小銭入れをあけた。「とにかく、あたしもう一度がんばるから、うん」

「がんばってねぇ」恵利と香織の合唱を背に、美加は喫茶店を出た。

そこから自宅は、歩いて10分くらいのところにある。歩いているうちに、美加はだんだん落ちこんできた。ああは言ったけど、うまくいくかなあ。もういやなんだもんあたし、これっきりにしたい。

家の明かりが見えてきた。きっとお父さんは、ダイニングのテーブルの前に坐ったきり、一日じゅうなんにもせずにあたしを待ってるんだ。

美加の胃のなかに冷たいしこりが生まれた。やっぱり今夜カタをつけなくちゃ。でないと、あたしの人生真っ暗闇じゃない。

家に入る。ダイニングをのぞく。こちらに背を向けて父が坐っている。右腕は肩のつけ根からない。左脚も膝の上からない。背中のまんなかからは、きのうの夜突き立てたナイフの柄が飛び出ている。

美加は流し台の横にかかっている刺身包丁を手にした。そう、首を、首さえ落とせば、いくらお父さんだって。

足音を忍ばせて父の背後に近づく。

「お・か・え・り」

しゃがれた声でゾンビの父が言った。



亀・松＆みその

ハードデイズナイト

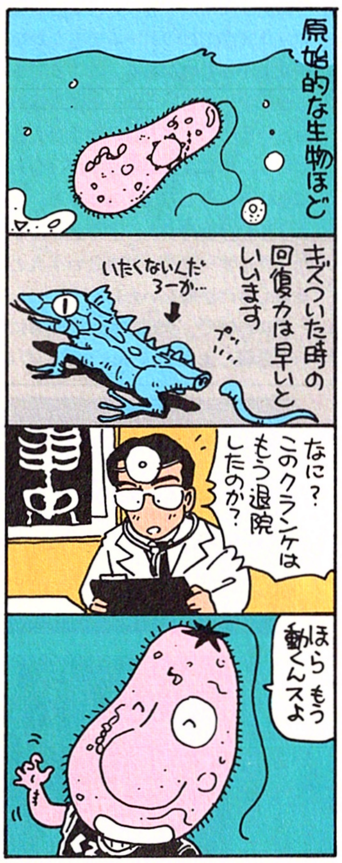
A HARD DAYS NIGHT

連載③



NY珍道中②

by亀仙松ちゃん



イラスト／鈴木みそ

これじゃ東京もニューヨークも同じだっつーの。

ってなワケで、あれから早くも4週間がたちやした。バグボーイ・クラブでおなじみの黒須がバイクで事故ってから。彼も徐々に体も回復、早くも職場にでてきておりやす。

医者の先生にも「脳のヨワイ動物は傷の治りも早い。薬イラズじゃ。ケッコー、ケッコー、コケコッコー」と太鼓判を押され、本人もその気になってがんばっておりやすです。ハイ。

その黒須たちといったニューヨーク特集の第2弾をいっぱつ!!

◆　◆

ニューヨークについたキャラメル様ご一行は、ほとんどイナカモンの乗る東京でゆー、「はとバス」みたいなのにのり市内見物へとくりだしたのだった。ブロードウェイからソーホー、グリニッジビレッジとお決まりのコースでホテルへとついたのだった。そこで、また始まったのが前回に続いて、わけのわからん英語チョッピリ混りの亀仙松ちゃんとプッツン黒須のカンバース・ウィズ・ア・パーソンズ（お話をするの意）。おっといけね、ついつられて英語がでてしまった（わざとらしー）。

松本（以降、松と略す）「ナァ黒須や、それにしても、ニューヨークの街はビッグで、ラージで、グレイトだろ」

黒須（以降、黒と略す）「ニューヨークをビジットするとネックがいたくなりませんか」

松「なんだそれ？　お前ミョーなラーゲでスリープしたからじゃねーの?」

黒「いやー、そうじゃないですよ。あんましビルがビッグなんて、アップばっかルックしてたらネックがこっちゃって…。なんのこっちゃ」

めずらしい人はいるもんで、ニューヨークくんだりまできて首のスジを違えてしまうマヌケさ。まっ、彼の住んでる埼玉じゃ、3階以上の建造物は無いらしいから、当り前といやー当り前。

そうこうしている間に、亀松は夜の町へくりだそうと騒いでる。

松「よー黒須、部屋にいたんじゃニューヨークもトキヨもセイムだぜ!!　どっかへゴーしようぜっ!!　ニューヨークはオレの第2のホーム・タウン。黙ってついてこい。黒須が口を開けるとアホがうつる」

その時亀松の頭の中ではスプリングスティーンの歌が鳴り響いていた。そして、ガイドブックの地図を思い浮かべていた。ニューヨーク事情をテレビの「新NY者」とガイドブックでしか知らない、マヌーなふたりは、それは恐ろしい夜の町へとホテルを後にした。プイ～ンとトクホンのスメールをほのかに臭わせながら。

黒「松もっさ～ん。いやだな～。さっきの熊といっしょにいる木彫のやつでしょ。英語ニガ手なんだからぁ」

松「……。シャラップ～!!　それは、アイヌだっ!!　いいから黙ってろ」

やれそっちだ、イヤこっち。イヤイヤ違うと、すったもんだしたあげく、

黒「松もっさん、イヤダナ～。本やテレビを見て知った気になっちゃ。オー・ミステークですヨ」

松「るせっーっ!!　オーミステークだかオミセニイクだか知らねーけど、ハードロック・キャフェにいくんだ。そんなこといってるヒマがあるんだったらイエローキャブでも見つけろ」

黒「いやーまいったなー。このヘンにボウシ・ショップはないですヨ!!」

松「いつまでボケやってなさい」

やっとのことで、タクシーをつかまえたのはいいが、いざ乗ってみると、最初の信号を右へ曲がってすぐのところ。

松「ほーらみろ、方向あってたじゃないか。オレの土地勘もまんざらじゃないぜっ!!　アハハ」

とわけのわからん自慢を1発こいて、ハードロック・キャフェ in NYに入ったのはいいけど、もちろんメニューは英語。あの有名なマドンナの〝ライク・ア・バージン〟を「処女が好き」と訳す黒須クン。思うように注文ができなかったのはいうまでもない。

そして彼らが、つぎにいったところは外国人向けスーベニア・ショップ。早い話がおみやげ屋さんじゃ。

黒「アメリカへ来たんだから、レイバンのサングラスぐらいバイしなくちゃね。最新型をウォント!!」

松「ところで黒須。店の中で店員に話しかけられたら、すぐにジャスト・ルッキングってゆーんだぞっ!!　そーすれば、店員はいま見てる最中だな、って思って必要以上話かけてこないから。OK？」

黒「OK、OK、フロOK、なんちって。バッチシですヨ。まかせてください」

そんな会話しながら、店の中に入っていくふたりであった。あたりをキョロキョロしながら、レイバンの並ぶウィンドゥを黒須がのぞき込んだ瞬間に案のじょう店員がやってきた。

店員「ヘェロウ、ナニヲ　サガシテルンデスクァ？　レイバン？」

と、日本語で話かけられたからたまらない。覚えていたハズの英語が…。

黒「……」

ビビッた黒須は、狼狽しながらも英語を思いだそうと、目線をハズし後ろを振りかえったとたん、口から英語がとびだした。

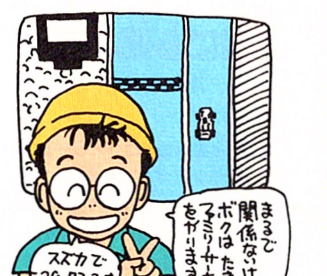
黒「ルッキ～ン!!」

その尻上りの発音は店員を喜こばせすぐに答えをかえしてきた。

店員「オー、スケベビデオ　デスカァ。ソレナラ、スゴイノアリマスヨォ。箱ヲ　交換シテ日本ニ持ッテイケルヨウニシマスヨ。スケベビデオハ奥ニモットスゴイ！　アルヨ」

と流ちょうな日本語に負け、奥のビップルームにいき、欲しくない!?　スケベビデオを買ったのはいうまでもない。こんなアホな旅が1週間も続くとは誰も考えていなかった。ナサケナイ。

オワリ。



▶さて「亀松・みそのハードデイズ・ナイト」いかがでしたか？　次号は鈴木みそくんの登場です。お楽しみに

タイレル辻の 初級COM用語入門講座

第11回 通信ゲームその1

様々な可能性を秘めた通信ゲームの紹介です。

前回でひと段落ついたので、今回からは今後のゲームの世界に関わる用語について講座を開きます。

で、今回から3回にわたって、通信によるゲームというものを調べてみようと、こう思ってるわけです。

電話回線を使って対戦ベースボールができる！　と、昨年あたりから騒がれた通信の分野ですが、実現にはまだまだ難しい面もあるようです。が、今回はそのネタではなく、初心者編として、通信とはいったいどのようにして行うのか？　そして現在稼働しているパソコン通信などではどうやってゲームをプレイしているのか？　というのを扱ってみることにしましょう。

ファミコンで通信といえば、TVCMでおなじみの、○○証券の××トレード、というヤツだ。こいつはファミコン本体に、「モデム」という特殊な機械と電話回線を使って、株式市場の状態を調べたり、売買ができるようになっている。このように、電話を使って「話す」のではなく、データを文字データとして即時にもらったり送ったりできるのが通信の特徴なんだ。

通信を行うには、このように「ファミコン本体」と「モデム」「電話回線」が必要になる。ここでナゾなのがモデムだろうけど、これは電話回線から送られてきたデータをコンピュータのデータに変換するコンバータ、と思ってもらえばいいだろう。

それでは、今回の本ネタ、通信の現状を紹介することにしましょう。まず、パソコン通信（BBS）について。

有名なのがアスキーネットとかPC－VANなど。これらは主に会議や伝言板のような使われ方をしてるもの。しかし、ここに通信ゲームの基礎というべきものがあった。その名もローグ！　最初はUNIXでしかできなかったものをアスキーがアスキーネットでできるようにしたんだ。その後ソフトだけ売られたりしたけどね。これはキャラクター文字（数字やアルファベット）を使ったゲーム。こうすると処理が単純になるから早く処理ができる、というわけだ。それに、パソコン通信ではいろいろな機種（98や88、MSX、最近ではワープロなど）が使われるので、それらに対応するため、各機種で共通のキャラクター文字を使わなければならない、という理由もある。

キャラ文字では、見た目がイマイチになってしまうんだけど、これがけっこうハマるんだよね。最近はやってるのが（結構前からあるけど）アリーナというテキスト（文字表示だけ）のRPG（？）だ。戦闘は1対1、敵のランクは5段階にわかれていて、敵を倒すとお金と経験値がもらえる。持てるのは武器と乗り物だけ。ローマ時代に、馬で引かせた戦車というのがあったでしょ。ここはそんな感じで戦っていくんだ。上のランクの武器＆乗り物になるほどケタが違ってくる。だからギャンブル場というのがあり、お金はここで稼いで、経験値は戦闘で、というパターンでいくわけだ。文字だけのゲームなんてつまんないんじゃないのぉ、と思うかもしれんが、これがまたやっちゃうやっちゃう！　ギャンブルも楽しいが、なんといっても他の人間と戦うのがいいんだよ。同時進行じゃなくて、相手はコンピュータが担当するんだけど、勝てばその人の武器とお金がもらえる。武器等はレベルが下でも変わるので少々危険だけど、うまくすれば数段いい武器とお金が転がり込んでくるってわけだ。逆に、さてやろうかなと思ったら、他のヤツに身ぐるみはがされてたり、お金が増えてたりするわけだよ。そこでくやしいもんだから復讐を誓い、またまたはまりこんでいく……。とまあ、一部で中毒患者が増えて大変だったというものなんだ。あ、相手はやっつけても死んだり消えたりしない、念のため。

さてお次は有名なハビタット。ルーカスフィルムがやってる。ここってアーケードゲームなんかを作ってるんだよね、有名な話だけど。ハビタットはある特定のマシンに限定されて稼働しているので、特殊なコードが使える。そのために文字ではなく、グラフィックが使えるというわけだ。ここでは自分がキャラクターとして登場する。もちろん首をすげかえたり、体を変えられる。キミのコンピュータは1軒の家で、そこからいろいろな広場や家にでかけることができるんだ。途中に出会った人はキミと同じようにネットに入ってきた人だから、気軽に話ができる、というわけだ。これが、任天堂の社長がやりたいといってたヤツだ。ホントにこんなのが日本でもできたら大変な事になっちゃうんだけどね。

とまあ、通信ゲームの、特にアリーナの宣伝だけって感じになっちゃったけど、この他にもキャラ文字で対戦できるってのは数多くある。これは最後の回にまた特集するけど、このようにキャラ文字だけのゲームでもなかなか盛り上がるものがある。ここまでさせる通信ゲームというか、通信自体の魅力というのは、多人数と知り合える事だろう。単に友人を増やすだけなら他にもいろいろと方法はあるけど、同じような心情を持つ人、ドラクエ好きとか、ウイザードリィ好きという人と知り合えるのが楽しいわけだよ。

てなわけで、次回は通信の仕方について講義しましょ。そんじゃさいなら。

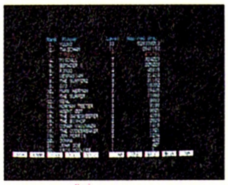
通信に必要なモノ（予想）

お金が一番大事かもしれない…

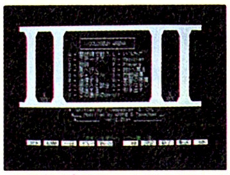
通信に必要なのはコンピュータ本体(ファミコン)、モデム（通信アダプタ）＆起動ソフト、電話回線、そしてお金だ。通信で一番問題なのが通話料金が高いこと。同一区域なら3分10円だけど、外れると極端に高くなる。1日1ゲーム30分毎日やると同一区域でさえ100円×30＝3千円だ。地域外ならいくらになるやら……。現にパソコン通信で電話料金数十万円という強者がいる。ファミコンでは時間制限になるんだろうけど…。



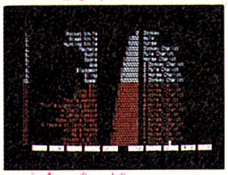
▲現在の自分の状態。まだ2日しかプレイしてないのでレベル7どまりだ



▲ランク表。ここははまってる人が少ないらしい。が、1人神の領域に達した人がいる



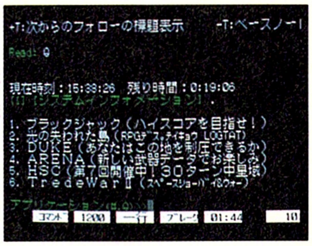
▲これがアリーナのコマンド表。こんなもんです



▲武器＆乗り物。ネットによって違えてるところもある



▲戦闘してるところ。すべてのゲームの基本はテキストだ



▶これは最近入ったゲーム専門ネットワークでできるゲームの一覧表。これについては次回あたり詳しく……



▶モニターの前の左にあるのがパソコン用のモデム。その隣のファミコンの上に乗ってるのが通信アダプタだ。画面は山一証券のサンラインを見てるところ。1200BPSで通信してる

NEW SOFT STREET

イエイッ！暑い。本格的に暑い。オイラ江戸川区のプールガーデン徒歩５分のところに住んでおるのだがやはり南の島に行きたいよー。ヤシの葉かげでほほよせて、南十字星見つめていたっけなんて、ああ……これも暑さのせい。ハイ気をとりなおしてファミスタ'89開幕版からスタートしましょー。しかしナムコもねー。それでもって今回つづけさまに13本！連射連射でお届けしますっ！ＰＣエンジン情報の追加もあるぜーっ。さて、プールいってこよ。





/ナムコ/7月28日発売/¥4900(税抜き)/カセット

FAMISTA'89 OPENING VERSION

ファミスタ'89開幕版



ファミスタ'89開幕版 ▶ここが変わった集◀

気づいた人も多いと思うが、タイトルが変わった。今までは略称だった「ファミスタ」が正式名称に格上げされた。でも何かと縮め読みするのが好きなこの業界なので将来「フタ開」などと呼ばれるかもしれない。

選手名・選手成績はもちろん刷新。今までひいきにしていたチームの調子はどうだろうか？ だいたいの予想はつくけどやはり気になる関心事である。

パスワード制が復活することになった。これで、14球団ブッ続けで試合する必要もなくなったわけだ。パスワードは勝った時のみ、試合後のスポーツニュースで発表。

肩が強くなった。とりわけ外野手の内野への返球が力強くなったのである。もうグランドの真ん中にポツンとボールが止まることもない。広い球場だと、その差は歴然！

エディットの機能・役割が大きく進歩。今までのチームエディットに変わって、プレイヤーエディットができるようになった。プレイヤーエディットでは、その名の通り選手ひとりひとりの能力や名前、所属チームを望み通りに変えることができる。詳しくは右ページを参照。

頭が良くなった。そう、1Pのときのコンピュータが、あらゆる面で賢くなったのである。ピッチャーなら配球、バッターなら速球に対する反応が、また守備でもゴロの処理がうまくなっているという。あまりにも慣れ親しみすぎて、ぞんざいにプレイしがちだった1Pに、再び新風を吹き込むのが、その狙いと思われる。このことも右ページで詳しく解説してある。

ジャパンリーグと呼ばれていた14球団の連盟の呼び名も変わった。これからは「ファミスタリーグ」と呼ぼう。ま、そんなとこ。

相次ぐ野球ゲームラッシュに怒りの一発!! かどうかは知らない。しかしあえて〝1年に1本〟のサイクルを崩すことまでして、ナムコがファミスタをこの夏登場させる。基本部分は、ほとんど「ファミリースタジアム'88」だが、改良点は多い。

ファミスタといえば、紅葉か雪の季節の話題だったが、今年はなんと夏からファミスタ談義。さて、どんな内容なんざんしょ。

こうなるといいのにね。が実現されたみたい

基本は「'88」。良いところは残して。そうでないところは改めて

冒頭で触れたように「ファミスタ'89開幕版」は、昨年12月に発売された「ファミリースタジアム'88」の改良＋新データバージョンである。新データの詳しい紹介は次号にゆずることにして、ここではゲームそのものの、どこがどう変わったのか、にスポットを当てて紹介してみよう。

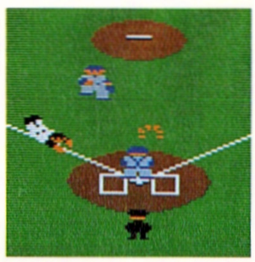
とはいっても、話は簡単。「'88のここは不満だなぁ…」という声なき声を、素直に反映されたマイナーチェンジが中心である。

なかでも、「外野手の肩が強くなった」ことと、「パスワード制の復活で中断・再開が可能」になったことは喜ばしい限りである。これで、4種類の球場でそれぞれバランス良く楽しむことができるし、1Pが手軽にできるようになったわけだ。



また「ファミリースタジアム'88」ならではの先攻びいき・後攻びいき、好調打者システム、ラッキー7システムなどは、そのまま開幕版に受け継がれている。

野球ゲームの王道をいくファミスタは、その根強いファンのかゆいところに手を伸ばしてくれたかのようである。



▶本塁上でのクロスプレイ。外野からの矢のような送球っていうのは、野球をスリリングにするために欠かせない要素だもんね。同じような光景が、2塁で、3塁でこれから多く見られることだろう



▲新生、「ファミスタリーグ」には14球団が所属。懐しくも便利な〝ぱすわーど〟の文字が光る。ところでナムコスターズがかなり強くなったとの噂があるが本当だろうか？



▲作戦面でもコンピュータは賢くなった。3回、0対0でも投手交替の指示が出た。投手を全員使って押さえる気です



▲ウーン、きわどいコース。ピッチャーのコントロールが良くなったのか？ キャッチャーのリードが良くなったのか？



▲最近ではファミスタの主役になった感もある、くわとときよすく。'89開幕版ではどんな戦いを演じてくれるのだろう

◎「ファミリースタジアム'88」に入ってなかった選手
○「ファミリースタジアム'88」の他のチームから移籍した選手

コクがあるのにキレがある!?
新・1P体験レポート

なかなかやるなコンピュータ

コンピュータが強くなることは、とても良いことだと思う。ということで、項目別にチェックしてみた。

投球＝きわどいコースを狙うようになった。(気がする)ボールが多く、球を散らす配球を身につけた。(これは確か)

打撃＝速球に対し力然強くなった。(これも確か)

守備＝左右の動きが鋭くなった。(気がする)

作戦＝盗塁・エンドラン等の足を使った攻撃を果敢にしてくる。(これも確か)



14球団新選手リスト

L ライオネルズ
- ◎打者ひろはち
- ◎投手ももやま
- ◎投手いしいし

Bu バッカルーズ
- ◎打者どっと
- ◎投手たかうなぎ

F ファイヤーズ
- ◎打者ぶるわ
- ◎打者へるしい
- ◎打者しろい
- ○打者さかな

B ブラボーズ
- ◎打者やまごえ
- ◎打者こがあ
- ◎投手たふまん

H ホーネッツ
- ◎打者あつぷる
- ◎打者ききかわ
- ◎打者はたあま
- ◎投手かとうふ

O オリエンツ
- ◎打者らんぼう
- ◎打者さいこう
- ◎投手せり

D ドラサンズ
- ◎打者じようし
- ◎打者はいほう
- ○打者かたおば
- ◎打者おほ
- ◎投手すぎのと
- ◎投手にしもも
- ◎投手やまもも

G ガイアンツ
- ◎打者くろます
- ◎打者なかま

C カーズ
- ◎打者ろんどん
- ◎打者あれち
- ◎打者のむり

W ホイールズ
- ◎打者びしはし
- ◎打者かわしげ
- ◎投手おおもん

S スパローズ
- ◎打者となりの
- ◎打者ぱあやん
- ○投手ばあが

T タイタンズ
- ◎打者おひろだ
- ◎打者とまれ
- ◎打者やき
- ◎投手おみこし

M メジャーリーガーズ
- ◎打者もりた
- ◎打者さんちこ
- ◎打者ぎぶす
- ◎打者ぼにい
- ◎投手はあし
- ◎投手ふらんく

N ナムコスターズ
- ◎打者かある
- ◎打者わにわに
- ◎投手うらん
- ◎投手めたるほく
- ◎投手すいいと
- ◎投手わあすた

夢をかなえるプレイヤーエディットモードだよ

オマケだったエディットが、今度は主役になるかもね

プレイヤーエディットでは、最大打者8人・投手4人の個人データを作成し、プレイすることができる。今までは、チーム単位でしかできなかったことが、個人単位でできるわけ。

じゃ、このモードでどんなことができるのか？ いくつか具体例を想定してみた。

①自主トレード：登録された主軸（4番）バッターのチームを変えちゃえ。思わぬ大型トレードは興奮ものだ。

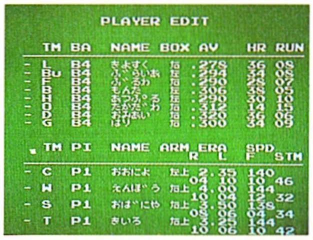


②ハンデ戦：①に少しデータ修正を加える。つまりヘタな人が操作する選手は強打者にしてあげるのだ。

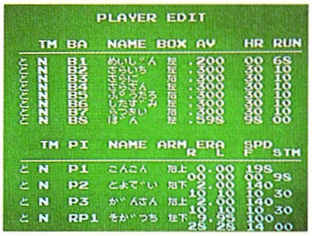
③実名選手登録：名前入力で、きよはらもいとうもうのも思いのまま。君の名でもいいし。

④夢のチーム：打者8人・投手を4人1チームに入れれば最強、または最弱のチームがほれ、この通りー。

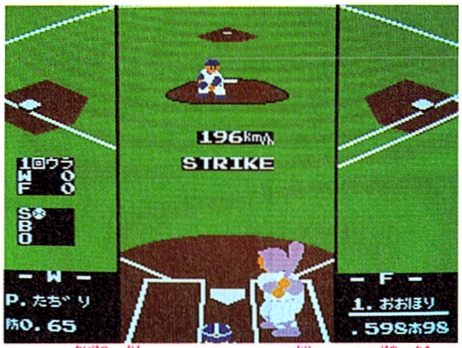
⑤夢の対決：198km／hの速球投手と.598、98本の強打者の対決も可能。見ごたえありだ。こんなの序の口、まだまだ楽しみはたくさん。



◀プレイヤーエディット画面では、8チームの4番バッターと4チームのエースがあらかじめセットされている。チーム名を変えればトレード成立

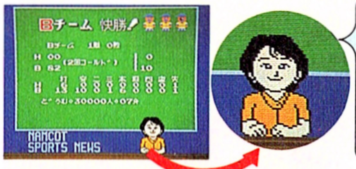


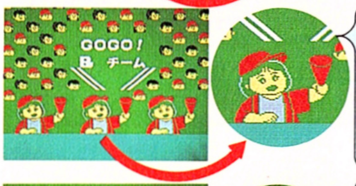
◀チーム、打順、名前、打席、打率などの全部のデータを変えられる。しかも、チームごとの上限が定められていないので自由度大である

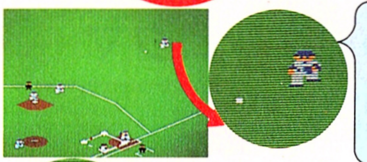


▲こんな対決も思いのまま。たぢりの鬼のように速い球、さておおほりはキューンと打てるか？ 50000人が喜ぶ場面

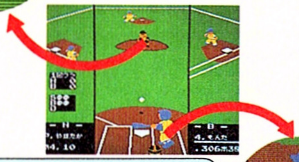
新ファミスタです。御挨拶!!

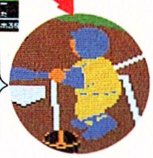












スプラッターハウス

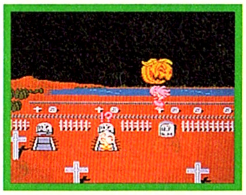
■ナムコ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

スプラッターっていっても恐くないんだよ

ゲームセンターではグロテスクで、気持ち悪かった「スプラッターハウス」。ファミコンでは飛んだり跳ねたりコミカルアクションに変身して登場だ。

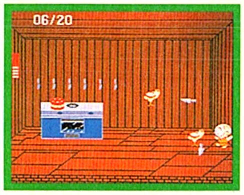
カボチャ大王に捕まった恋人ジェニファーを少年リックが助けにいく物語なんだ。ステージの上で踊り狂うドラキュラ、台所のオーブンからイキナリ飛び出してくるニワトリの丸焼き。こんなイベントが次から次へと、いたるところに出てくるんだ。恐くておかしいB級ホラーのノリで楽しくなってくるぞ。

全7ステージークセもニクセもあるヤツらが君を待ってるぞ。

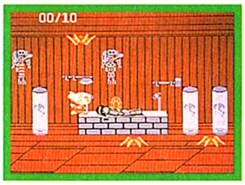

◀あ〜っジェニファーがカボチャ大王に!!



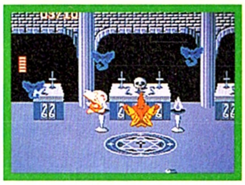
◀ひと晩中躍っているドラキュラ。寝ろよ!

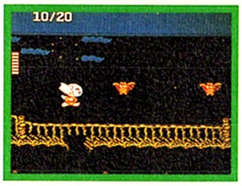


◀キッチンのオーブンからチキンが…失礼!



◀おげげ!!少女の体からエイリアンだーっ!


◀大司祭の頭上に魔物が。がんばれリック!



◀橋は崩れやすい。ジャンプで切り抜けよう

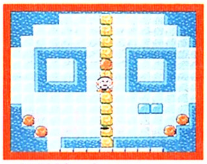
迷宮島

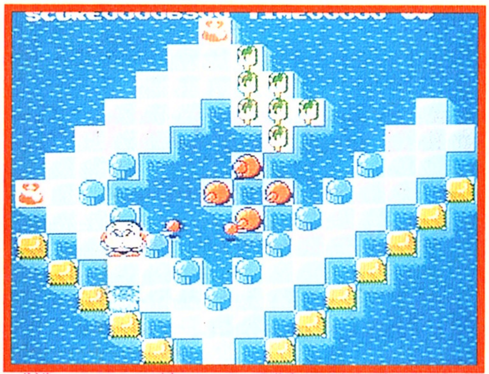
■アイレム　■発売日未定
■価格未定　■カセット

アイスキューブをキックキック!

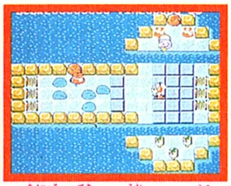
コミカルパズルゲーム「迷宮島」が、アーケードから移植されるぞ。主人公がとってもカワイイのだ。




▲主人公の名はキックルだ


▲砲台がキックルを狙っている。氷柱は、玉から守ってくれるので、かくれながら通らなければいけない。バネや、ハンマーを使わないとクリアできない面もぞくぞく出てくるぞ


▲ルールは3つの夢袋をすべて取ることだ。がんばれ!!


▲青色の敵は、凍らせて海に落とすと床になってくれるぞ

かってにシロクマ

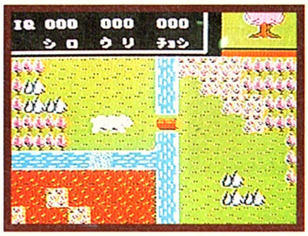
■CBSソニー　■発売日未定
■価格未定　■カセット

森の白クマドンジャラホイ!?

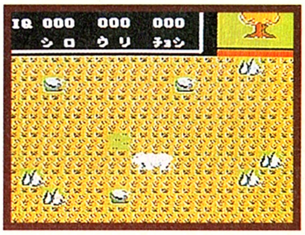
森で生活しているヘンな白クマ"シロ"が主人公のマンガ、「かってにシロクマ」がファミコンになるぞ。物語は、突然シロの目の前に神様が現れたことから初まる。「この森は魔王によって消滅しようとしておる。シロよ魔王を倒し、この森を救うのだ!!」

ゲームは森を歩く移動マップ面と、重要な場所で切り替わるアドベンチャー面の2つのモードがあるんだ。しかも3匹パーティで、その場に応じてプレイするキャラクターを変えることが可能だ。シロの仲間は、イノシシの子供ウリ坊、ヤマネのちょしちゃん。ほかに情報をくれるシロの弟大ちゃんや、シロの母さんなどが出てくるぞ。シロ、ウリ坊、ちょしの3匹で、森の平和を守り抜け!

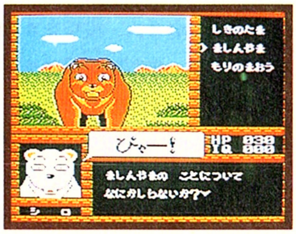




◀これが移動マップ面だ。右上の木が季節を表している



◀秋…まわりとちがうところがあるぞ。ナニかありそうだ



◀アドベンチャー面。大ちゃん何かおしえて!ぴやー!

ベガスコネクション

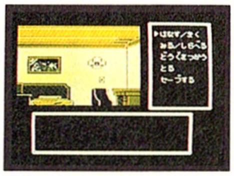
■シグマ商事　■12月発売予定
■￥9600(税抜き)　■カセット

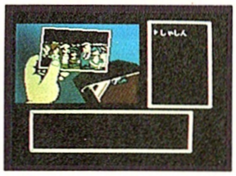
「ベガスコネクション」は、ちょっとユニークなＡＶＧ。ラスベガスが舞台ってことで、カジノシーン、つまりギャンブルの要素がゲームの中で、とっても重要な役割を持っているんだ。主人公は、誘拐された恋人を救うため、カジノで身代金を稼がなければならない。そしてカジノは、重要な情報収集の場でもあるってわけ。ギャンブルゲーム要素を取り込んだニュータイプＡＶＧの登場だ。

ラスベガスが舞台、カジノ＋アドベンチャーゲームの登場！

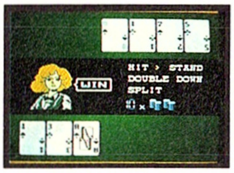

▲恋人の名はマリアン。しあわせそうな２人だったが…

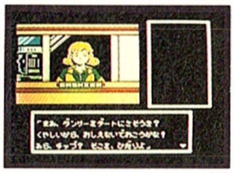

▲ゲームの舞台ラスベガスはカジノの街だ


▲バッテリーバックアップによるセーブ機能がついている


▲手がかりとなるのは、この写真だけ。写っているのは…


▲カジノといえば、やっぱりルーレット


▲こちらはブラックジャック。他にスロットマシーンもある


▲カジノのキャッシャーは女の子。なかなかカワイイ

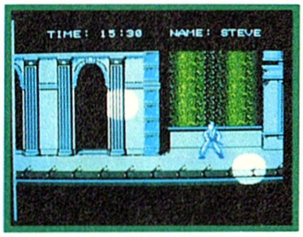

▲人の集まるホテルでは重要な情報が得られるはずだ

ホステージ

■ケムコ　■11月発売予定
■￥5900(税抜き)　■カセット

アクション、３Ｄシューティング、アドベンチャーの要素が同居したゲーム、それが「ホステージ」だ。大使館を占拠したゲリラを狙撃、捕らわれた人質たちを救出するのが目的だ。６人のキャラで手分けして、場所確保、狙撃、突入そして救出と、それぞれ全くタイプの異なる任務を行う。敵に見つからないように行動し、現れたゲリラを瞬時に倒さねばならない。スリル満点のゲーム展開が楽しめそう。

奪われた大使館と人質を取り戻せ！

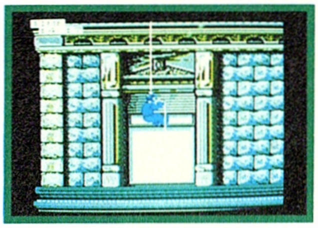


▼突入シーンでは敵に撃たれぬようにうまく窓を破り、飛び込む！瞬時の判断が必要

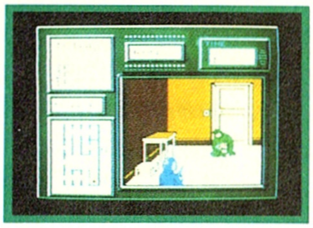
▶3Dシューティング的なゲリラ狙撃ステージ。スポット内に現れたゲリラを撃つ！

◀狙撃場所確保ステージでは、スポットに当たらぬよう行動。いわば横スクロールACG


▼館内を移動しながら人質を救出。時々、敵にてくわすこともあるのだ







魔神英雄伝ワタル—外伝—

■ハドソン　■発売日未定
■価格未定　■カセット

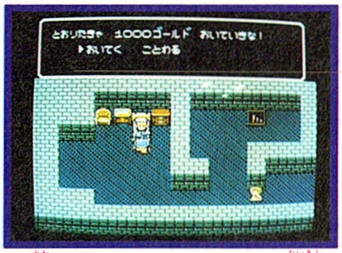
君もTVアニメのヒーローさ!!

人気ＴＶアニメ「魔神英雄伝ワタル」がファミコンで外伝として登場だ。イキナリ勇者になっちゃった少年（君だよ）が、悪の帝王ドアクダーを倒しにいく物語なんだ。

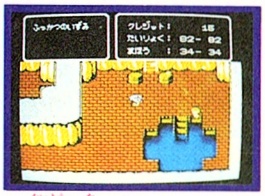


▲ドアクダーによって捕まったワタルを助けるんだ!!


▲コンチカス草原のいたるところにある地下入口。うまく使って抜け出すんだ!!


▲通りたくても1000ゴールドなんて大金ないしなぁ。もう少しまけてよ！


▲ドアクダーマシーンを倒せ!!


▲内容は変わるかもしれないよ

V'BALL

■テクノスジャパン　■10月発売予定
■¥5900(税抜き)　■カセット

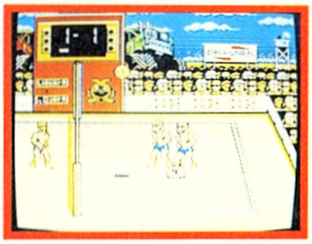
ビーチバレーを題材にしたスポーツゲームだ

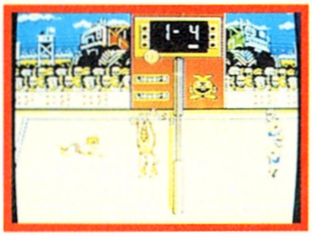
以前、ドッジボールをＦＣ化してヒットをとばしたテクノスジャパンから、今度はビーチバレーの登場だ。全米ラウンドやワールドカップラウンドを勝ち進むこの「V'BALL」、多人数でプレイすることだってＯＫだ。２対２のダブルスで、最高４人まで同時参加が可能だ。また好みによって難易度変更、ステージセレクトなどができる自由度の高さを持つ。

さあ、太陽の下で健康的にスポーツ！

▼いかにも真夏！って感じだ。こりゃとっても健康的。何せ炎天下でビーチバレーしちゃう、ってなゲームだからね。さぁ、トライ！







▶うま～くタイミングが会えば、こんな楽しい音字(？)が出るぞ。ところで、このゲーム、トラックボールにも対応しているのだ

◀２対２で試合をする。１人プレイ時には操作するキャラにマークが付く。１人でワールドカップを目指すのもイイし、多人数でワイワイやってもヨシ！



▲たくさん用意されているモード群。これだけあれば、いろんな遊び方ができそうだね。１人でも２人でも、３人だって、４人だってできちゃうなんて！

双截龍 II

■テクノスジャパン　■12月発売予定
■¥5900(税抜き)　■カセット

あの兄弟が腕に力をつけて帰ってきたぜ！

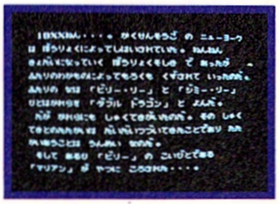
前作「双截龍」から１年と数ヵ月。ここにシリーズ第２弾が姿を見せたぞっ！　アーケード版が既に発表されて、人気を博しているが、ファミコン版では更にパワーアップされたモード、敵、ステージや技などが取り入れられているのがとてもイイ。さらに、前作にはなかった２人同時プレイ参加ができたり、ストーリー性を高めるために演出画面などが加えられてもいる。

テクニックに関しても新たな変更がなされている。前作ではレベルＵＰする度にワザを１つ１つマスターしていったが、今回はレベル制を廃止。その代わり、最初から様々なテクニックを使いこなせるんだ。中にはスンゴイ迫力モノのワザがとび出すこともあるぞ！　アイテムを拾えばもちろん強力な攻撃ができる。

新たなる悪の存在を目指してビリーとジミーは立ち上がる。自らの腕だけを頼りに…。



▲THE REVENGE復讐の意



▲マリアンのためにも…



▲ステージ数も増えた



▲敵キャラはどんな奴が？

星霊狩り

■ハドソン　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

大迫力!!サイコファイアー怒れ!!ミチムネ!!

小説を読んでいるような感覚の、ノベル・ウェア・ＡＶＧ「星霊狩り」が発表された。グラフィック数がなんと百枚もあるのだ。



▲主人公"ミチムネ"の登場。勇気溢れる心優しい少年は、悪の王者に怒りを覚えずにはいられなかった。なぜなら、彼もまたミウを愛していたから…。少年は今、涙をこらえ立ち上がる



▲原作・中島渉、原画・神崎将臣の超強力スタッフ。ファミコンでは初の試みだが、期待はじゅうぶんだ



▲ヤツが悪王ローゼンクロイツ。美少女ミウを連れ去ろうとしている。いったい彼女に何があるというのだろうか



▲ミウを守ろうとする祖父、彼はミウの親がわりであったのだ。しかし、その祖父もローゼンクロイツの手に……

ザ・マネーゲームII

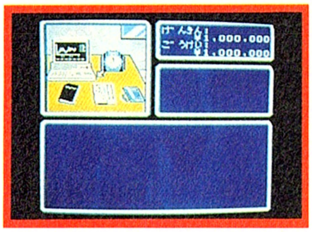
■ソフエル　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

昨年8月に発売された「ザ・マネーゲーム」の続編。AVGと株式シミュレーションを合わせたゲーム構成で、アドベンチャーシーンで株もうけに必要な情報や資金を得ることになる。第1章では元金100万円を1千万円にするのが目的だが、第2章でまた新たに目的が提示されるという。会社名は前作同様パロディ名だが、会社の概要や経営情況は随時見れるようになっているので安心だ。

兜町の風雲児になるか？　初心者も楽しめる株式SLG



◀オープニングシーン。右が主人公のみなせくん。ちょっと頼りないけど……



◀パソコン、電話、新聞、情報入手の道具は万全だ。さて何から着手する？





▶老人は突然切り出した。「100万円を1千万円にしていただけないものか」と



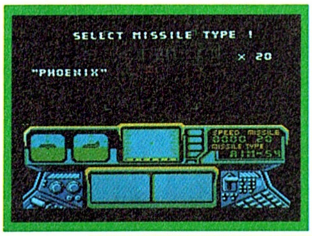
▶情報収集のためには、いろいろな人に会うことも必要だ。軍資金もいるなぁ

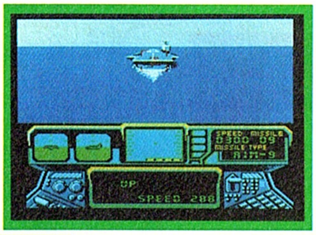
トップガン セカンドミッション（仮称）

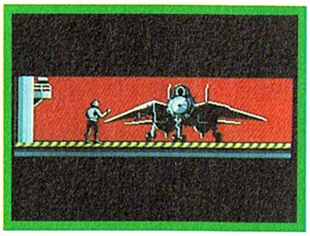
■コナミ　■10月発売予定
■価格未定　■カセット

あの「トップガン」がパワーアップ。前作は1Pのみのプレイだったけど、新作は2P可能。それも対戦形式で遊べるようになった。ホンモノのドッグファイト気分が楽しめるようになったのだ。基本的なゲーム設定は前作でおなじみのものだけど、操作系はリファインされてるし、美しいグラフィックのビジュアルシーンもインサートされている。2P対戦のドッグファイトに興奮！なのだ。

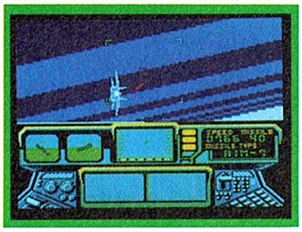
白熱のドッグファイト、2P同時プレイで空中戦なのだ





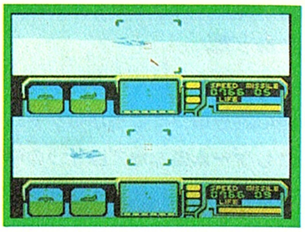


▲前作同様、まずはミサイルセレクト。性能で選ぶか、搭載弾数で選ぶか



◀1P時の画面。ロックオンすればミサイルが自動追尾してくれるんだ

◀2Pプレイ時の画面。上下2分割の画面レイアウト。操作は1P時と同様だ



▲ビジュアルシーンがインサートされている。この他にも撃墜シーンや発艦シーンもある

スーパーモグラたたき!! ぽっくんモグラー

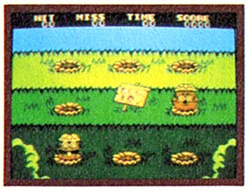
■IGS■12月発売予定
■価格未定■カセット

なつかしいモグラたたきがファミコンになるぞっ！　マットとトンカチがついてくるので、本物さながらのモグラたたきができる。各ステージごとに、違う世界とキャラクターが用意されている。野原のモグラはもちろん、砂漠のアリ地獄、お化け屋敷のフランケンなどをやっつけてステージを進めていくんだ。難易度は2段階のうちから選べる。さあ、ぽっくん、ぽっくんとストレス解消だ！

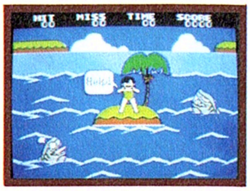
色〜んなステージが楽しめるモグラたたきっ！



◀簡単モードと難しいモードがある



◀各ステージは6画面で成り立っている



◀無人島の女の子を救えってなステージだいっ！



▲様々なステージであきさせないんだ



▲原始時代ステージだっ！



▲一定数以上倒せばステージクリア

かっとび童児

■パックインビデオ　■9月下旬発売予定
■¥3500(予、税抜き)　■ディスク

人気野球マンガがFCにっ!

小学館の「コロコロコミック」や「小学5年生」でただいま人気絶好調の忍法野球マンガ、「かっとび童児」がファミコン野球ゲームとして登場することになったぞ! 野球とはいっても、内容はアクションによるよのではなく、カード式のゲームになっているんだ。主人公である猿飛童児らのキャラクターカードを使用して、魔球とか豪速球などを繰り出しながら試合を進行させていくのだ。また、童児が率いる青空学園が、対戦を重ねていくことにより成長する、といったRPG的な要素を持っているとのこと。

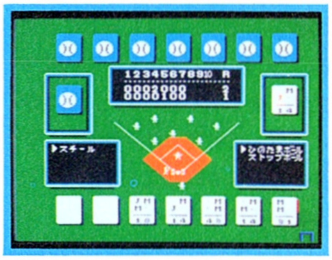
システム、内容的にニュータイプの野球ゲームに仕上がりそうで楽しみだね。



◀そう、童児はチームのエースを努めているんだよね。忍法野球がモノをいうぞ



▶魔球などのスゴイ技を持つ童児。どんな試合が楽しめるかな?



◀ゲーム自体は、こんな感じで、カードを使用しながら進行していく。戦略とかが要求されるワケだ

●画面は開発中のものです。　©たかや健二・古沢一誠／小学館

おそ松くん

■バンダイ　■未定
■未定　■カセット

おそ松くん、ギャグアドベンチャーに

今、再びブームになってきた「おそ松くん」のゲーム化である。

アイコン操作で行うギャグアドベンチャーゲームになった。

プレイヤーはおそ松くんとなって、イヤミの出っ歯の謎を追うところからゲームは始まる。しかしゲームのなかでは3つの時代が(現代・江戸時代・原始時代)入り乱れていて、真相はヤブの中。そこでおそ松くんはタイムトラベラー、つまり時代を超えた冒険者となって謎に迫るとであった。

各時代は、マップ面と固定画面で構成。メインビジュアルがなんだかとても楽しそうで、早く笑いながらゲームしたいものである。



▲彼がウワサの、出っ歯で有名なイヤミという奴だ



▲アイコン操作でゲームが進行していくのだ。キャラクターがヘンで面白い



▲3つの時代をいったりきたりして、謎を解いていくことになる

JOY & MIKEの[NEWファミコン地獄耳]

スーパーファミコン・ドラクエⅣ始動す!!

ひゃっほ～! FC版スプラッタハウスが子供向けのグラフィックスになってしまったので悲しんでいるジョイです。

うむ、たしかに。あのゲームは血しぶきドピュッのウジャムチャグニョゲームでなければいけない。これは悪しき先入観か? ナムコの開発関係に聞いてみたい。

その、ナムコなんだけど、例のFC契約問題の方はどうなったの? しばらくおとさたが無かったんだけど。

現段階（6月30日）では、まだ決着は見ていない。なんでも任天堂・山内社長が先週アメリカ出張から帰ってきて、タイトーやコナミと同じような内容の契約を、という考えをナムコに伝えたとか……。ナムコ側は現在それを検討中らしい。

ふ～ん、てことは年間の発売本数は減るかもしれないけど、現在の契約が更新される可能性がある、というよりは可能性が高いと見るのがフツーなのかなあ? ツルカメツルカメ。

ま、何はともあれ、本年前半の最大の懸念であったこの件、まもなく結論が出ることだけは間違いない。でだ、本年後半、FC業界の展望をちょいとうかがってみよう。

おっ、いいね。気になるところってえばスーパーファミコンとドラクエⅣなんだけど…。

正式発表を7月28日にひかえたスーパーファミコンだが、どうやら年内発売という説が濃厚じゃ。任天堂としては、ドラクエⅣの発売の後で、と考えていたらしいが、おそらくドラクエⅣの方も年末・年始になりそうな気配。わたしの推察では、現在デバッグ中といった進行状況だろう。

すると、ひょっとしてファイナルファンタジーⅢと、もろバッティングしちゃうんじゃない。

うむ、確率は高い。過去、発売時期をずらせてきたスクウェアだが、このままではドラクエⅣと同じ頃の登場になりそうだな。噂によれば、今回のFFⅢは、ⅡよりもⅠのシステムに似ているとか……。

PC Engine CLUB HOTNEWS編

忍

■アスミック■10月発売予定■価格未定■Hu-CARD

ゲームセンターで高い人気を持つ「忍」がPCエンジンに移植される。全4ステージで、各面が数エリアに分かれている。手裏剣攻撃はもちろん、忍術使用がパワフルだぜっ！



◀全4面を突っ走れ







◀ボスはでかいのだ

パワードリフト

■アスミック■10月発売予定■価格未定■Hu-CARD

セガのグリグリカーレース、「パワードリフト」がPCエンジンに移植だ。立体交差のコースを爆走するこのゲーム、ヨソ見すると大クラッシュしてしまうぞ。



◀大ジャンプだっ!!







◀え、前が見えない

オーダイン

■ナムコ■発売日未定■価格未定■Hu-CARD



ナムコPCエンジン第4弾は、業務用で人気だった「オーダイン」だっ!!PCエンジンで、どこまであの大回転が再現出来てるか、とっても楽しみだね。2人プレイもできるので、友達と仲よく遊ぼう。

▶まわるまわる〜

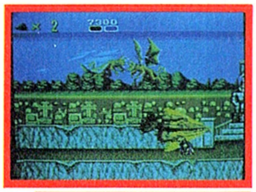






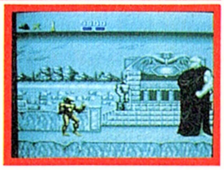
獣王記

■NECアベニュー■Hu-CARD・4月上旬発売予定・¥6800（税抜き）
■CD-ROM・7月下旬発売予定・¥5800（税抜き）

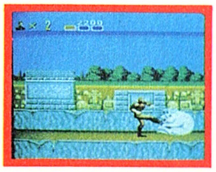


人間が次々と獣に変身し、悪魔に立ちむかっていく「獣王記」がNECアベニューから移植されることになった。狼、竜、熊、虎、金狼、と次々に化わってゆく。最後の親玉"魔人"を倒すのだ!!

▶第一の魔人登場だ







アウトラン

■NECアベニュー■Hu-CARD・発売日未定・価格未定
■CD-ROM・発売日未定・価格未定

スピードバッグンのドライブゲーム「アウトラン」が出るぞ。立体感がありすぎてキモチ悪くなりそうな道路。となりに美女を乗せたテスタロッサで、海辺、砂漠、岩場をかっとばせ!!GO GO!!









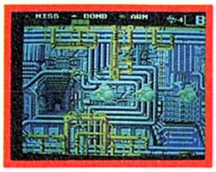
◀青い空と美女だぜ

ダライアス

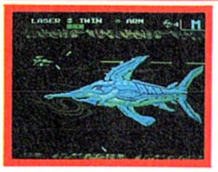
■NECアベニュー■Hu-CARD・発売日未定・価格未定
■CD-ROM・発売日未定・価格未定

Hu-CARD版と、CDロム版とが発売される。CDロムの方は、業務用にはいなかったボスキャラ、エイ・サメ等が登場するそうだ。また、1画面分サイズになったので、攻撃方法に若干のアレンジが加わるみたいだぞ。









◀巨大カジキマグロ

ナイトライダースペシャル

■パックインビデオ■11月下旬発売予定
■¥5500（税抜き）■Hu-CARD



TV番組で、さらにファミコン版で有名な、「ナイトライダー」がパワーアップしてPC版に登場するぞ。よりオリジナル（TVね）に近い動きを追求した作りはキミをきっと満足させてくれるぜ。



▲ナイト2000を操るマイケル



▲特殊装備がついている



▲ジャンプ！　見せてくれる

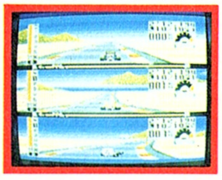
F1トリプルバトル

■ヒューマン■12月発売予定
■価格未定■Hu-CARD

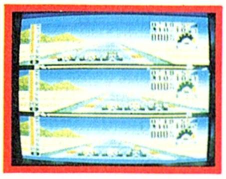
3人同時にレースに参加することのできる「F1トリプルバトル」が登場だ。突然の天候変化があったり、本物の世界グランプリのエントリーメンバーが登録されていたり、と本格的。レースファン必見！



▲3人同時プレイでエキサイト！　さあ、ぶち抜いたろか



▲3Dタイプのレースシーン。細かい走行データ



▲各プレイヤーの位置がよく分かるのだ

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

7月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
13日	C	新・燃えろ!!プロ野球	ジャレコ	¥6300
14日	C	囲碁指南	ヘクト	¥5800
14日	C	ホワイトライオン伝説	ケムコ	¥5900
14日	C	ドラゴンニンジャ	ナムコ	¥5800
18日	C	ウイロー	カプコン	¥5900
18日	C	必殺道場破り	シグマ商事	¥6500
21日	C	ケルナグール	ナムコ	¥4900
21日	C	全米プロバスケット	ビック東海	¥5800
21日	C	ファリア	ハイスコア	¥6200
21日	C	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー	¥6800
25日	C	パーフェクトボウリング	トンキンハウス	¥5500
25日	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
27日	C	MOTHER	任天堂	¥6500※
28日	C	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	¥4900

8月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4日	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900
4日	C	コズミックウォーズ	コナミ	¥6500
8日	C	燃える！お兄さん	東宝	¥5800
8日	C	名門！第三野球部	バンダイ	¥5800(予)
18日	C	武田信玄2	ホット・ビイ	¥6800
25日	C	ファミコンレーサーミニ四駆ジャパンカップ	コナミ	¥5900
中旬	C	メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900

9月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1日	C	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
1日	C	ロボコップ	データイースト	¥5800
14日	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
14日	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
20日	C	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	¥5900
26日	C	明治維新	ユース	¥6200
29日	C	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ	¥5600
上旬	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500
上旬	C	マルサの女	カプコン	¥5900(予)
上旬	C	悪魔の招待状	ケムコ	¥6200
中旬	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
下旬	C	ワールドスーパーテニス	アスミック	¥5900
下旬	D	かっとび童児	パック・イン・ビデオ	¥3500
下旬	C	中華大仙	タイトー	未定
下旬	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500(予)
下旬	C	寺尾のドスコイ大相撲	ジャレコ	未定
	C	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
	C	ツインビー3	コナミ	未定
	C	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)

10月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
14日	C	ヴィナス戦記	バリエ	¥5800
下旬	C	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
下旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
	C	ソフトボール天国	トンキンハウス	¥5800(予)
	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500
	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
	C	トップガン セカンドミッション（仮）	コナミ	未定

11月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
下旬	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500(予)
下旬	C	ホステージ	ケムコ	¥5900
下旬	C	コンフリクト	ビック東海	未定
下旬	C	V' BALL	テクノスジャパン	未定
	C	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	未定
	C	名門多古西応援団	アスミック	未定
	C	アバドックス	ナツメ	¥5800

12月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1日	C	道～タオ	バップ	¥5500
5日	C	I LOVE ソフトボール	ココナッツジャパン	未定
上旬	C	忍者龍剣伝II	テクモ	未定
上旬	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900
中旬	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
下旬	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
下旬	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
	C	イメージファイト	アイレム	¥6500
	C	ゴズミックイプシロン	アスミック	¥6500(予)
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
	C	ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡～	ソフエル	未定
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
	C	いただきストリート	アスキー	¥6500
	C	東風	ナツメ	¥5800
	C	迷宮島	アイレム	¥5800
	C	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
	C	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡	データイースト	未定
	C	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500
	C	ぽっくんモグラー～スーパーもぐらたたき	アイ・ジー・エス	未定
	C	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定

発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
未定	C	ドラゴンクエストIV導かれし者たち	エニックス	未定
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦(仮)	ホット・ビイ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮)	デービーソフト	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	¥7800
	C	プレジデントの選択	ホット・ビイ	¥9800(予)
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	ストライダー飛竜	カプコン	未定
	C	ザ・ゾンビ(仮)	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
	C	高校野球(仮)	インタクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インタクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム(仮)	インタクションプロデュース	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	C	激突四駆バトル(仮)	アイレム	未定
	C	棒球団(仮)	アイレム	未定
	C	神仙伝(仮)	アイレム	未定
	C	バリバリ伝説	タイトー	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	星霊狩り	ハドソン	未定
	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	C	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル	トーワチキ	未定
	C	アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	C	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	C	スプラッターハウスわんぱくグラフティ	ナムコ	未定
	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	未定
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	¥6200(予)
	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500
	C	双截龍II	テクノスジャパン	未定
	C	おそ松くん	バンダイ	未定
	C	ドラゴンボールIII悟空伝	バンダイ	未定
	C	ダックテール	カプコン	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	機動警察パトレイバー		
書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)		
書きかえ中	タマ アンド フレンス		
書きかえ中	ビッグチャレンジガンファイター		
書きかえ中	バット・バット・ゴルフ		
書きかえ中	ピンボール		
書きかえ中	フェアリーテイル		
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(前編)		
7月14日	ファミコン探偵倶楽部PART2(後編)		

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名			発売日	ゲーム名		
6月14日	テトリス	任天堂	¥2600※	未定	F1レース	任天堂	未定
7月28日	上海	ハル研究所	¥2980※	未定	ゴルフ	任天堂	未定
8月5日	ミッキーマウス	ケムコ	¥2980※	未定	五目ならべ(仮)	トーワチキ	未定
8月21日	倉庫番	ポニーキャニオン	¥3090※	未定	将棋(仮)	セタ	未定
8月下旬	モトクロスマニアックス	コナミ	¥2900※	未定	北斗の拳・凄絶十番勝負(仮)	東映動画	未定
9月21日	ハイパーロードランナー(仮)	バンダイ	¥2800※	未定	エクストラピンボール(仮)	ジャレコ	未定
10月中旬	ピンボール66匹のわに大行進	ハル研究所	¥2980※	未定	ベースボールキッド(仮)	ジャレコ	未定
10月	ドラキュラ伝説	コナミ	未定	未定	パズルボーイ(仮)	アトラス	未定
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	未定				
12月	SA・GA(仮)	スクウェア	未定				
12月	海戦ゲーム(仮)	ユース	未定				
未定	デスボール	ケムコ	未定				
未定	ロックンチェイス	データイースト	未定				

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月7日	ガンヘッド	ハドソン	¥5800
7月7日	ファイナルラップツイン	ナムコ	¥6200
7月14日	サイドアーム	NECアベニュー	¥5400
7月下旬	獣王記(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
8月8日	パワーリーグII	ハドソン	¥5800
8月10日	BREAK IN	ナグザット	¥5500
8月25日	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
8月25日	F1ドリーム	NECアベニュー	¥5400
8月上旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	¥5900
8月上旬	武田信玄	エイコム	¥5600
8月中旬	ロックオン	ビッグクラブ	¥6700
8月下旬	ダブルダンジョン	メサイヤ	¥5500
8月下旬	ならず者戦闘部隊 BLOODY WOLF	データイースト	¥6500
9月上旬	獣王記	NECアベニュー	¥6800
9月下旬	ノリピーの夢冒険(仮・CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
9月下旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	¥9800
9月下旬	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5500
9月下旬	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5800(予)
9月下旬	麻雀学園	フェイス	未定
9月	竜の子ファイター	トンキンハウス	未定
9月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800
9月	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	未定
10月上旬	ブルファイト	クリーム	未定
10月中旬	弁慶外伝	サン電子	¥6200(予)
10月中旬	MR. HELIの大冒険	アイレム	未定
10月中旬	シティハンター	サン電子	¥6300
10月下旬	これがプロ野球/'89	インテック	¥5800
10月下旬	大地くんクライシス	サリオ	¥6400
10月	桃太郎活劇	ハドソン	未定
10月	忍	アスミック	未定
10月	パワードリフト	アスミック	未定
11月下旬	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	未定
12月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
12月	F1トリプルバトル	ヒューマン	未定
12月	サイレントデバッカー	データイースト	未定
12月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
12月	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
12月	アトミックロボキッド	UPL	未定
12月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
12月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
12月	シンドバッド～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
今夏	モンスターレア(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ブレードランド	ビッグクラブ	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	麻雀刺客(仮)	日本物産	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	バスケット(仮)	エイコム	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	バリバリ伝説	タイトー	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	アトミックロボキッド	UPL	未定
未定	ガイフレーム	メサイヤ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本レーザーソフト	未定
未定	パラノイア	ナグザット	未定
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	オーダイン	ナムコ	¥6200
未定	アリス・イン・ワンダーランド	フェイス	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	源平討魔伝	ナムコ	未定
未定	ゼビウスII(仮)	ナムコ	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月29日	ワールドカップサッカー	セガ	¥5500
8月3日	大魔界村	セガ	¥6800
9月上旬	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	¥6000
9月	スーパー・ハイドライド	アスミック	未定
9月	TEL TELまぁじゃん	サン電子	¥5800(予)
9月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500(予)
10月	スーパーハングオン	セガ	¥6000
10月	ランボーIII	セガ	¥5500
11月	フォゴットンワールド	セガ	¥6000
11月	孔雀王II	セガ	未定
12月	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥5500
12月	ソーサリアン	セガ	未定
12月	スーパー忍	セガ	¥6000
12月	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月	マージャンCOP・竜	セガ	¥5500
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	アトミックロボキッド	トレコ	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	エアダイバー	アスミック	未定
未定	火激	KHB	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	フェリオス	ナムコ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●パック・イン・ビデオからＦＣソフト３本が発表されました。野球カードゲーム「かっとび童児」、釣りＲＰＧ「川のぬし釣り」、ものまねが次々登場する「ものまね四天王」の３タイトルです。

●IGSからは「もっくんモグラー」の発売が決定。ファミリートレーナータイプのマットとトンカチつきです。

●日本物産は、ただ今シミュレーションゲームを作っているそうです。名前も未定なので、まだまだ先になりそう。

●IGS、ＰＣエンジンへのデビューは「サイバーコア」、タテスクロールのＳＴＧだ。同時に、「ワールドビーチバレー」「シンドバッド」の後続２作も発表された。「シンドバッド」はＲＰＧになるとのこと。

●ナグザットから発表の「パラノイア」はヨコスクロールのＳＴＧになります。

●先月、晴海で開催された東京おもちゃショーに参考出展されていたＰＣエンジンソフトの中から新タイトルをいくつか御報告。「ドラえもん」「ニュートピア」「ＰＣ原人」の３作は、すべてハドソンからの出展。あくまで、開発中作品の参考出展で、発売に関しては全く未定とのこと。



▲ニュートピアはアクションＲＰＧ



▲ＰＣ原人のキャラはとってもカワイイ…？

CALENDAR 7/7～7/21

日	
7/7(金)	ファミコン必勝本Vol.14発売 PCガンヘッド(ハドソン)発売 PCファイナルラップツイン(ナムコ)発売
8(土)	
9(日)	
10(月)	
11(火)	
12(水)	
13(木)	
14(金)	Ⓒ囲碁指南(ヘクト)発売 Ⓒホワイトライオン伝説(ケムコ)発売 Ⓒドラゴンニンジャ(ナムコ)発売 PCサイドアーム(NECアベニュー)発売
15(土)	
16(日)	
17(月)	
18(火)	Ⓒウィロー(カプコン)発売
19(水)	
20(木)	
21(金)	ファミコン必勝本Vol.15発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表します。

実は次号の必勝本の発売日、7月21日に発売されるソフトが多すぎて、上のカレンダーに載せられなくなってしまいました。ゴメンなさい。詳しくはこの前のページの新作スケジュール表をご覧下さいね。



世界中で人気のゲーム「テトリス」を開発したA・パジトノフ氏にインタビュー。「ファミスタ'89開幕版」「究極ハリキリスタジアム平成元年版」など野球ゲームも徹底紹介。その他、話題のソフトの情報満載、話題豊富でますます快調、ファミコン必勝本次号Vol.15は…

7/21 金曜日発売 オールカラー

●定価260円(税込み)

編集後記

「ウィザードリィのすべて」遅れてます。でも中味のほうはすごいよー。さっき原稿よんだけど。ベニー松山くんがずっと徹夜で書いてますので7月末にはきっとでます。(㊥)

最近、「ガンヘッド」が気持ち良い。5分間が楽しいと思う。いろいろとものをいうゲーム通もいるけれど、ハデでシンプル(?)なSTGが好きな人にはオススメできる。(ハルク)

自分の持ち物に名前を書いとくのが最近好きになった。シャーペンとかはさみとか色鉛筆とかの何にでも。急に堅実な性格になったみたいで気持ち良く仕事ができます。(ヒラ坊)

小説ウルティマ・クエスト オブ アバタール発売に向けて、リンリン井上さん、只今奮闘執筆中です。必勝本初の単行本書き下ろし小説、期待してくださいね。(マッキー)

いよいよ夏本番!! 去年の夏は天気の悪い日が多くて「夏」っていう気分があまり盛り上がらなかったけど、今年は夏らしい夏を期待しています。(高城)

ファミコン必勝本 7月21日号 Vol.14

EDITORS／井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF／レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ 北園政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 ベント・スタッフ 木村茂 大堀康祐 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 高城正顕 根本康弘 作山哲広
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

1989年7月21日号
定価260円(税込み)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話 (編集部)03－239－0237 (営業部)東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所 株式会社光村原色版印刷所
© JICC出版局 1989
雑誌コード 27803－7／21
Printed in Japan


任天堂 ファミリーコンピュータ
FAMICOM FAMILY
大容量4Mソフトで めぐる天国と地獄！
神界
SHINKAI
あなたの〝前世〟〝現世〟そして〝来世〟をも体験出来る全く新しいジャンルのゲームです。
主人公は〝あなた自身〟！あなたの〝業〟がゲームの行方を決定する！
Character Design 若林健次
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画より1989年発売予定 TDF-92 希望小売価格（税抜き） 9,600円 2M＋2M＋64KSRAMバックアップ付
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11白鳳ビル Ⓒ東映動画・若林健次 1989東映動画 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



ファミコン必勝本 7月21日号
1989年7月21日発行 第4巻第14号(通巻75号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円(本体252円)

©JICC出版局 1989 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27803-7/21